

Det Nye COMPUTER

8. årgang nr. 9
27. august-
30. september 1992
Kr. 36,00

Uafhængigt

Commodore-magasin

Læs før du køber: Gigantisk joystick-test

Alt om den nye
Amiga 600

Ny og forbedret
Quarterback 5.0

Amiga Expo '92
i Århus!

**KÆMPE
SPILSEKTION:**
Læs om de nye spil til
Amiga, PC og C64

**Spændende
konkurrencer**



5 708890 000302

CITIZEN 224. Farve og S/H printer til kanonpriser!!



2 ÅRS GARANTI!

Suveræn 24 nåls printer med flotte S/H og farve-udskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Kører perfekt på Amiga og PC'er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Leveres incl. avanceret printerdriver.

CITIZEN 224 2649,-
CITIZEN 224 M/ FARVEKIT ... 3299,-

GVP ACCELERATOR

GVP A530, 68030 40Mhz accelerator kort til A500 og A500+.
Incl. 52Mb Quantum harddisk og 1Mb 32 bit ram (plads til 32Mb).
Fremtidens "harddisk".

NYHED 9999,-

68030 25MHz kort til A2000,
 incl. 1Mb 32bit ram **6750,-**
 Med 40Mb
 Quantum harddisk **8498,-**
 Med 52Mb
 Quantum harddisk **9349,-**
 Med 120Mb
 Quantum harddisk **10449,-**

RODE HJØRNET

Vi har ryddet op og fundet dem, der læste bøger, var selv respektfulde som vi sælger til nye opbudsere.

40Mb GVP HC (Fujitsu)	1500,-
40Mb GVP HC (Quantum) opt. 2Mb	1800,-
40Mb GVP (Seagate) opt. 8Mb	1500,-
52Mb GVP HC (Quantum) opt. 8Mb NY	3200,-
52Mb GVP A500 Quantum opt. 8Mb, NY	4000,-
Verter 130Mb HD til A2000	3000,-
Commodore 8Mb ramudv. m. 2Mb	1000,-
Amiga 2000 u. skærm	3000,-
1084S/88334 ramemulator	1500,-
Commodore CDTV, ny u. emu.	3500,-
S/H Hitachi kamera f. digiview NY	800,-
MindGen Genlock NY	975,-
Action Replay II, A500	300,-
Nordic Power A500, (=A.R.), NY	290,-
GI-600 Amiga mus, 6 stk.	100,-
3.5" Extern drev, 8 stk.	500,-
Big Box, 10 spil, for 499,-	249,-
Flight of the Intruder/Thunderhawk/Mega	
Lo Mania, for 499,-	pr. stk. 199,-

BEMÆK 3 MDR. GARANTI OG 6 DAGES RETURRET

Begrænset antal. Kun salg fra Lystrup (postordre).

RocGen GENLOCK

To nye Genlock af høj kvalitet. Perfekt til hjemmevideo og mindre lokal TV stationer.

RocGen RG310 Plus

"Fader" for både video og Amiga, keyhole effect (reverse genlocking).
 gennemført RGB port.

2499,-

RocGen RG300

"Fader" for Amiga

KUN 1599,-

Begge genlocks leveres komplet med "Hometitle" software, kabler, DK manual.

AMIGA EXPO II I ÅRHUS

Under Amiga Expo (26-27/9)
 i Marselisborghallen holder vor butik
 i Nørre Allé 55, Århus - åbent i hele
 messens åbningstid!

Kom og se vor spændende udstilling -
 og køb varer til rene messepriser!

3.5" AMIGA DREV

3.5" Extern	699,-
Master 3A-1	799,-
AmiTech Silent	899,-
m. bl.a. no click	
Master 3A-1D	999,-
m. track display	
Intern t. A500/2000	699,-

RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500 m. ur	299,-
1Mb til A500+	749,-
MaxiMem 512K	549,-
MaxiMem 1.8Mb	1399,-
2Mb kort til A2000	1599,-
4Mb til A3000 (8xZIP)	1992,-



GVP HARDDISKE

52Mb A500	6799,-
100Mb A500	6799,-
240Mb A500	6999,-
52Mb A3000	3000,-
100Mb A3000, komp.	4499,-
100Mb A2000	5000,-
240Mb A2000	7999,-



ÅRHUS
 Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
 Tlf. 86 13 98 22.
 (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



KØBENHAVN
 Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
 Tlf. 31 20 73 20.
 (Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



AALBORG
 Marien Turis Gade 12, 9000 Aalb.
 Tlf. 98 12 77 66
 (Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

BEMÆK:
DEN 1. OKTOBER
ÅBNER VI
FORRETNING I ODENSE
PÅ ADRESSEN:
Thomas B.
Thrigegade 28!

- En stærk serie danske kvalitetsprodukter



Silent DRIVE NYHED

Med indbygget "no click" feature så driver ikke støj og klir når disket ten tages ud. Videoført boks som er "buffered" så drive driv uden problematisk sædes efterhånden. Afbrøder og lang vægt (ca. 70 cm) enen selvvekt. 100% kompatibel med Amiga

899,-

SOUND SAMPLER

Supervær kvalitet til prisen. Over 100KHz sample rate. Så støjsrag af mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikator viser VL og PEAK niveauet. Drivskym for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual

649,-



Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus. Men bryd Amitech kvalitet. Microswitches på musetasterne og gummiislagte knude i stål. Meget letkøbt design, som også i det lange løb er behagelig at arbejde med. Pris også til 120 kr

299,-

Smart musetaster 39,-

MaxiMem

Den eneste fremtidssikre ramudvidelse til A500! Udvides efter behov. 7.eks. fra 512K til 1Mb, 1.5Mb, 1.8Mb, 2.0Mb. Totalt 2.5Mb i 1Mb, 1.8Mb kræver Gary adaptor. A500 kan udbygges til 1Mb CHIPMEM med CPU adapteren. MaxiMem 1.8Mb pakke 1399,- MaxiMem 512K

549,-



AutoKICK NYHED

Automatisk kiksbtomsnikker med pilde til 3 kiksbtoms. Til A500/A500+. Også den nye 2-D. Skiftet foretages fra tastaturet

359,-

Manual til A2000 259,-

Joy Master NYHED

Automatisk omskifter mellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning, mark musetaster eller skydeknapper gøres nemmere og du slipper for at hvide ledninger ud og ind og dermed slid på porten!

229,-



NYHED

AMIGA DISKETTER

200 til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfri. Vægt 9.5g, 100 MB, 1000 N/K/L. 499,-



RING Tlf. 86 22 06 11



Lyshøjens 10, 8520 Lystrup

Telefon 86 22 06 11, Telefax 86 22 06 11

Telefax 86 22 06 11, Telex 86 22 06 11

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92) ☐ Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:

Du kan også vedlægge din bestilling. Husk ved forudbetaling, at pålægge kr. 28,- i porto, dog kr. 64,- ved køb af monitor eller computer. Pr. efterkrav yderligere kr. 17,-.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr. _____

By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til: Alcotini, Lyshøjens 10, 8520 Lystrup.

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD**. For kun 1000,- kr. ekstra får du en indbygget 20 Mb harddisk. Stærkt - ikke?



AMIGA 600 3.995,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.995,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

I · N · D · H · O · L · D

Ansvaretsvarende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktion:

Christian Mortensen, DI

Spilredaktion:

Christian Spasmivold

Teknikredaktion:

Lars Jørgen Helbo

Øvrige medarbejdere:

Jesper Steen Møller, Dorte B. Poulsen, Søren Bang Hansen, Jakob Skoth, Bert Sørensen, John Alex Hvidkjær, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Morten Z. Skov, Marc Fris-Møller, Torben Hørmann, Bo Jørgensen, Morten D. Sørensen, Svend Blom, Claus Leth-Jørgensen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Anvik, Thomas Elkjær, Rasmus V. Larsen, Søren Jørgensen, Lars H. Olsen, Bjørn Tveskov, Morten M. Rosenlund, Kenneth Friberg

Abonnements-service:

Telefonnr: 11 00 15 15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postboks 9 73 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-årsabonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udeblivet, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Salgs- og Markedschef Kim Unsoe
Produktionschef Erik Lemmings
Konsulenter:
Birgitte Elbye
Anne Riber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefonnr: Torsdage 15-18
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vi glæder:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimension III GrafX
PrePress
Danish Heatset Rotation A/S

Fotos:

Tobiasch & Gummery
Playground
Japson Data

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

DF Dansk Fagpresse

Tilmed:

IO

Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI

COM-BBS:

"Det Nye Computer" is Bulletin Board System kører 24 timer i ugen, 7 dage i ugen, med 1200/2400 baud, 8 parabol, 1 stopet og ingen paritet. Hvis ikke du abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instruktionerne på boksen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOP'er: Claus L. Jørgensen & Hans H. Bang



GVP-harddisk til Amiga

Som en lille opdatering til harddisk-testen sidste år, bringer vi her en test af GVP's Serie II SCSI-harddisk.

Gallery

Marlene er stærkt tilbage, og kigger på læsernes kunstværker.

Music Nonstop

Læsernes musikalske Amiga-spørgsmål bliver besvaret af DNC's musikekspert.

Denne måneds abonnementsvinder!

Vinderen af kr. 5000 er fundet - er det dig? Husk - der er også masser af andre præmier!

Secret Service

Tips, snydekoder og de værste tricks, så du endelige kan vinde i alle dine spil!

Teknik Brevkassen

Når vi ikke ved råd, kan vore læsere heldigvis hjælpe. En efterlysning i sidste udgave, bragte mange svar...



Mickey Mouse på armen

Vågn op! Så er det konkurrencetid - præmierne har invitet med computere at gøre, men de er rigtig sjove alligevel!

Amiga Expo '92/II - i Århus!

Nu har ALLE i Jylland mulighed for at opleve den fantastiske Amiga Expo-udstilling - vi arrangerer nemlig efteråret Amiga-show i Århus!

At leve med PD

Hvad er PD? Er det noget, der er værd at interessere sig for, og hvad kan man egentlig bruge PD-programmer til?

Næste nummer

Hvad sker der i næste nummer? Se her!

Spændende konkurrence!

Lav den sjoveste og mest effektfulde hjemme-video med et almindeligt videoudstyr, Amiga og RocGen+

Computer Hotline '92

Avanceret matematikprogram, Amiga stjernen på animationsfestival, Commodore måske til salg - det er news-time!

Dansk design og fjernstillede priser

En kombination, som kan få selv amerikanerne til at blive interesserede. Vi besøgte Danmarks største producent af Amiga-tilbehør.

Så er der leder

Nu bliver dit gode blad bedre!

Smart, lille og sexet: Amiga 600

Den nye Amiga 600 er den hidtil mindste i Amiga-serien, og så har den ovenikøbet indbygget 20 MB harddisk.

Gigantisk joystick-test!

I den mest nøjagtige joysticktest nogensinde bragt i Danmark, vil vi vise dig, hvad der er værd at lægge hænderne på...



Gameplay

Verdens bedste spilsektion er blevet endnu bedre: Vi tester ALLE de nye Amiga, PC (1) og C64-spil!

Games Preview

Vi giver dig et spændende indblik i, hvad der sker i spil-fremtiden.

Mailbox

Din egen megafon til omverden.

C-skole

I bogstaveligste forstand lukker vi nu vinduet op til tredje lektion i vores intuition-(C)-programmerings-kursus

Amiga i netværk

AmiNet er en netværksløsning til Amiga, der foruden at være uhjælpelig også er behagelig billig.

Kunsten at lave backup

Alle forventer, at ens computer fungerer fejlfrit. Det gør den bare ikke - og hvad kan du så gøre ved det?



COMPUTER HOTLINE 92

Amiga 600 afløser A500+

Inden længe stopper Commodore produktionen af Amiga 500+, og det er tilsyneladende meningen, at den nye Amiga 600 skal fungere som afløser. På nuværende tidspunkt produceres der kun Amiga 500+ på een enkelt af Commodores fabrikker, og det kun for at opfylde allerede eksisterende ordrer. Derfor vil Amiga 500+ formentlig være at finde i handlen også i de næste par måneder, hvorefter den vil blive sværere og sværere at fremskaffe.

I Amigaverdenen er der dette meninger omkring Commodores beslutning om udelukkende at sætte på Amiga 600. På den ene side hævdes det, at der er for få udvidelsesmuligheder på en Amiga 600, da den kun har en intern IDE connector samt det såkaldte PCMCIA "kreditkort" slot, hvilket nogen mener vil begrænse det fremtidige udbud af tilbehør. Modsat har det også været fremme, at Amiga 600 er billigere at producere på grund af Surfacemount teknologien, hvor alle de elektroniske komponenter bortset fra kickstarten bliver sat direkte på computerens printkort. Stabiliteten af en Amiga produceret efter Surfacemount princippet er efter sigende bedre, hvilket har fået Commodore til at overveje en længere garantiperiode for Amiga 600.

Commodore i partnerskab med Roland

Der verserer for øjeblikket hårdnaktede rygter om at Commodore er gået sammen med musikgiganten Roland om at producere en helt ny Amiga lyd chip. Den nye lydchip vil have 8 stereo lydkanaler, dvs. ialt 16 lydkanaler. Dertil hævdes det, at der vil blive udviklet custom chips til at varetage funktioner så som sampling og kompression af data. Sådanne hjælpechips kan nemt blive nødvendige, idet samplingen vil ske i fuld 16-bit.

Amigaen stjæler billedet på grafik- og animationfestival



Hvert år afholdes den såkaldte Bit.Movie festival i en mindre italiensk by kaldet Riccione. Deltagerne er folk med IBM kompatible, Macintosh og naturligvis Amigaer. Overraskende nok (? , red) var SAMTLIGE vindere i alle kategorierne lavet på Amigaen. Hvis du er interesseret i at deltage bør du henvende dig hos:

Bit.Movie 93
Circolo Rataplan
c/o Carlo Mainardi
via Bologna 13
47038 Riccione
Italia



Nyt billigt 3D program

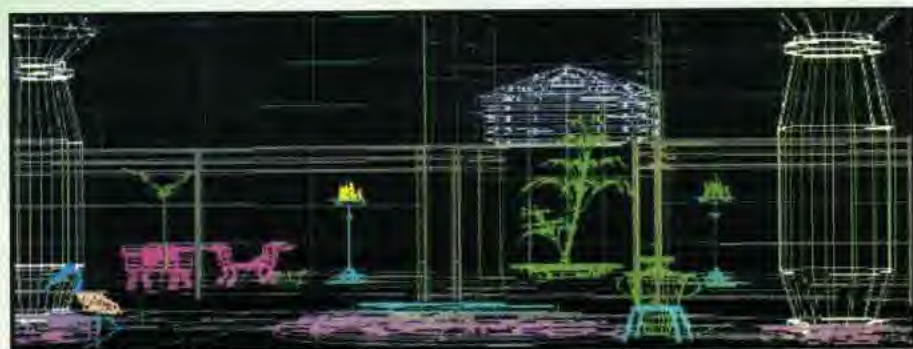
Hvis du godt kunne tænke dig at eksperimentere lidt med 3D modellering, men ikke har lyst til at slippe en kæmpe pose penge til Caligari eller Real 3D, er Expert 4D måske noget for dig. For 600 kr. får du et program, hvor du kan opbygge scener af de såkaldte primitiver (kugler, kuber, cylindre osv) der naturligvis kan presses sammen eller trækkes ud (ekstruderes), så du kan lave stort set hvad som helst.

Mens du arbejder, ses scenen i 3D streggrafik, hvor du selvfølgelig kan ændre kamerapositionen og se scenen fra forskellige retninger. Du kan også få Expert 4D til at lave en animation ved at angive enkelte såkaldte "key frames", der f.eks. kan være et start og et slutbillede, hvorefter programmet udregner de mellemliggende frames.

Når du har designet din scene, skal den renderes, hvilket foregår ved en simplificeret ray-tracing proces, hvor lysstrålerne kun "får lov" at bevæge sig direkte fra lyskilderne til objektet og altså ikke beregner refleksioner. Dette giver et lidt mindre realistisk resultat end en rigtig raytracer, men tager markant kortere tid.

I skrivende stund var Expert 4D ikke importeret til DK, men du kan henvende dig til:

Genisoft
Unit 6, Poyle 14
Newlands Road, Colnbrook
Slough, Berks
SL3 0DX.
England
Tlf: 009 44 753 686000



Commodore joke i finansskredse

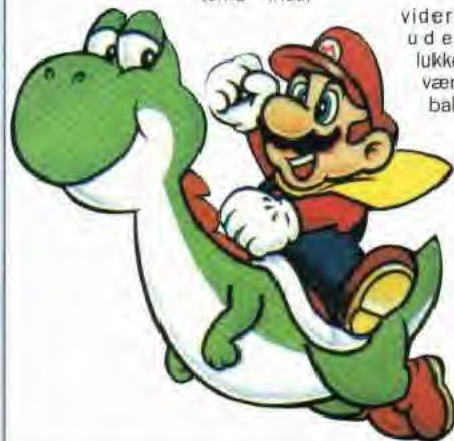
I april måned var der en vittig finansiel analytiker, der for sjov spredte et rygte om at Commodore var ved at blive opkøbt af det japanske spille konsol firma Nintendo. Det er Nintendo der står bag den meget populære Gameboy.

Nintendo benægter imidlertid, at der skulle være hold i rygtet, også selv om indtil flere udenlandske Amigablade mener at have hørt, at indtil flere af Commodore bosserne inden længe vil blive udskiftet af blandt andet SuperMario, Captain Planet og MegaMan (alle anerkendte Nintendo-helte).

Selv om rygterne indtil

videre udelukkende har været sjov og ballade, så forventer mange dog at Commodore på grund af firmaets stærke position inden for multimedia branchen, på et eller andet tidspunkt vil blive opkøbt af en eller anden. Finansanalytikeren Larry Fritag fra det anerkendte finansanalysevirksomhed Standard & Poor, har fornyligt udtalt, at prisen på Commodoreaktier i løbet af året, forventes at stige helt op til 25 dollars, og i tilfældet af et opkøbsforsøg kan kursen stige helt op til 35 dollars.

Som Amigainteresseret ved du naturligvis, at den gældende kurs ligger på godt og vel 12.5 dollars.



Udvikler konference i Danmark

For første gang arrangerer Commodore en udviklerkonference i Danmark. Det kommer til at foregå to dage før Amiga Expo i Århus, altså d. 24.-25. september 1992, hos Commodore i Viby Idag er der ca. 35 registrerede danske udviklere, men Commodore vil meget gerne have flere med. Ofte er udviklere af software og hardware ikke klar over, at de faktisk kan blive støttet via et udviklerprogram, som Commodore har udviklet, og som fungerer i kontakt med alle udviklere over hele kloden, standarder bliver fortalt videre. Samtidig bliver man inviteret med til de lande, hvor der afholdes udviklerkonferencer, hvor man kan få indsigt i, og diskutere det allernyeste fra de andre udviklere.

Commodore Danmark vil via et nyt initiativ meget gerne hjælpe og vejlede udviklere, og bistå med hjælp til markedsføring af ens produkt(er). Så hvis du sidder derhjemme og programmerer eller udvikler hardware - ring til Commodore og bliv registreret udvikler.

Amiga Developers Conference Denmark:

24.-25. september 1992

Commodore Danmark

Jens Juulsvvej 42, 8260 Viby J.

Tlf: 8628 9511

Sidste øjeblikks modifikationer af A670

Commodore overvejer at modificere den endelige version A670 (CD-ROM drevet til Amiga 500) noget fra prototypen. Der har især været overvejelser omkring udvidede tilslutningsmuligheder for harddisk og andet ekstraudstyr. Desuden forlyder det, at der også har været planer om at udruste A670'eren med et bedre CD drev, således at kvaliteten af musikafspilningen bliver væsentligt forøget. Det vil dog føre til en betydelig prisforøgelse i en størrelsesorden på omkring 100 pund.



Motorola's 33MHZ 68040 chip færdig

For nyligt kunne Motorola offentliggøre at deres 33MHZ version af 68040 chip er klar til at blive sendt på markedet. Det blev ligeledes oplyst at denne chip er blevet hastighedstestet i en Apple Mac Quadra, hvor den viste sig at være hele 20 pct. hurtigere end en 50 MHZ Intel 486 chip.

Det første Amigaprodukt hvor du kan finde en 33 MHZ 68040 bliver formentlig CSA's 40/4 Magnum acceleratorkort, som er et professionel produkt i en prisklasse ingen hjemmebruger kan følge (4995 dollars). Senere hen på året oplyser CSA dog, at de lancerer en billigere version uden superhurtig ekstra RAM samt highspeed serial- og parallelporte, til den relativt beskedne pris af 1600 dollars (9100 kr). Den billigere version af 40/4 Magnum kan gradvist opgraderes, med serial- og parallelporte og RAM.

Udviklere får Workbench 3.0 til test

Det er en kendt sag at Commodore i løbet af året eller i starten af det næstkommende år vil lancere nye Amigamodeller, men præcis hvilken hardware og teknik der vil blive brugt, vil Commodore ikke rykke ud med. Til gengæld har en lang række udviklere fornyligt fået Workbench V3.0 udleveret.

Softwareen understøtter tilsvarende et såkaldt AA chipsæt, der vil dukke op når nye Amigaer melder sig på banen i løbet af året. Der går rygter om at dette nye chipsæt tillader Amigaen at vise helt op til 256 000 farver i enhver opløsning. Selve Workbenchskærmen kan under det nye system blive vist i helt op til 256 farver, i stedet for 16 som det er tilfældet under Workbench 2.0.

Workbench 3.0 kan installeres på alle Amigaer der kører Workbench 2.0 og som bruger Kickstart 38.21 og derover.

DUSØR 100.000 KR

Na er jagten gået ind! I Danmark har priserne på spil og seriøse programmer længe ligget i et kunstigt højt leje. Dette skyldes de store mængder af uautoriserede PIRATKOPIER der sælges i "mørket". For at gøre det muligt, at der også i fremtiden skal være et stort udvalg af titler til din Amiga (til rimelige priser), indleder vi nu en

KLAPJAGT på pirater!! SKAL JEG MELDE MIN NABO ???

Selvfølgelig er vi ikke ude på at ødelægge dit gode forhold til naboen, men kender du vaskeægte pirater af den værste slags, kan du nu tjene op til 10.000 pr. stk. vi får dømt for ulovligt salg af piratkopier. Vi udløber 10.000 kr. til hver af de fem første der hjælper os med at få dømt en Software Pirat! De næste ti kan hver tjene 5000 kr. pr. dømt Software Pirat.

BETINGELSER:

1. Anonyme anmeldelser modtages ikke.
2. Dokumentation for anmeldelsen skal vedlægges.
3. Dusør kan kun udbetales når den anmeldte er dømt for salg af piratkopier
4. Vi (SAP) forbeholder os ret til at vælge de sager, hvor vi skønner størst mulighed for resultat.

Med venlig hilsen

SAPU

Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere

SuperSoft, Amiga Warehouse, Digital Vision, Inter Activision & Silverrock Productions

Kontaktadresse: SuperSoft, Åboulevarden 51, 8000 Århus C

Alcotini udvider igen

Ikke nok med at Alcotini udvider deres lager i Lystrup med 360 kvadratmeter (!), men de har også åbnet en ny butik - denne gang i Odense. Efterhånden har Alcotini dækket sig godt ind rent geografisk, med butikker i Århus, Ålborg, København og nu Odense. Hvad mon det næste bliver? Butikken i Odense vil føre hele Alcotinis sortiment af Amiga og PC-udstyr, og fynboerne er blevet budt velkommen i butikken med en række gode åbningstilbud.

Alcotini
Thomas B. Thrigesgade 28
5000 Odense C

Ny MAC emulator med chips

Måske kender du A-MAX emulatoren, der kan få din Amiga til at fungere præcis som en Apple Macintosh. Den er nu kommet i en stærkt forbedret version, A-MAX II Plus, der blandt andet kan bruge dit normale Amigadrev til at læse Mac filer. Før skulle du nemlig købe et eksternt Apple drev, fordi der er en del tekniske forskelle på de to. Desuden har A-MAX før været solgt uden Apple ROM'er, hvilket nogenlunde svarer til Kickstarten i en Amiga, og Apple har bestemt ikke haft lyst til at hjælpe nogen, der ringede og spurgte om de måtte købe nogle ROM'er i løs vægt. Nu lover distributøren i England, Meridian Software, imidlertid at de kan levere A-MAX fuldt køreklar med ROM, 2 serielle porte og indbygget MIDI interface for ca. 3500 kr. Hvis du er interesseret kan du ringe til:

Meridian Software Distribution
Tlf: 0091 981 543 3500



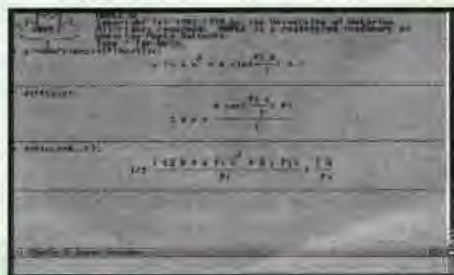
Superavanceret matematikprogram

Mængden af matematikprogrammer til Amigaen er desværre ret begrænset, så derfor er programmer som Maple V netop det som mange Amigaejere savler efter. Maple V kan lave beregninger inden for områderne lineær algebra (matricer og vektorer), geometri, statistik. Desuden kan programmet differentiere og integrere samt løse numeriske problemstillinger, der er alt for avancerede og tidskrævende, til at blive udregnet manuelt.

Med Maple V følger der en omfangsrig manual på 700 sider, en tutorial, samt selve programmet der ligger på 4 disks. Før du bestiller et eksemplar af Maple V, bør du dog være klar over, at programmet stiller ganske høje systemkrav. For at load Maple V kræves således minimum 2 MB RAM, Workbench 2.0 samt ikke mindre end 8 MB diskplads. Endnu mere hukommelse er slet ingen dårlig ide, for udviklerne anbefaler selv 4 MB RAM. En co-processor er dog ikke påkrævet, selv om der dog findes en co-processor version af programmet, i denne version bruges co-processoren primært til at udføre floating-point beregninger til (2 og 3D) grafikplots. Grafikplots kan iøvrigt saves som postscript-filer.

Prisen på Maple V er desværre lige så professionel som programmet selv, idet der skal lægges 300 dollars (1700 kr.) før din Amiga får doktorgrad i matematik.

Interesserede kan bestille Maple V hos:
Waterloo Maple Software,
160 Columbia Street West Waterloo,
Ontario N2L 3L3, Canada
Tlf: (519) 747-2373 Fax: (519) 747-5284
Email: info-maplesoft.on.ca



Leg med fraktaler på CDTV

En af de ting en CDTV er oplagt til, er et fraktalshow, for her får du lynhurtigt brug for en enorm lagerkapacitet. Kunne du måske tænke dig et fraktalshow leveret på 400 disketter og blive afbrudt en gang i minuttet med den velkendte besked "Please insert volume fraktalshow351" - Nej vel. Derfor er Fractal Universe nok et godt bud på den ultimative fraktal-generator. CD'en indeholder tre forskellige fraktalgenerators. Den første hedder "Trees" og kan generere fraktaltræer. Den er iøvrigt skrevet i AMOS. Den næste er den klassiske Mandelbrot generator, som de fleste nok kender lidt til, og til slut er der en såkaldt Fractal Plasma Generator.

Næste punkt på menuen er sil-deshowet, hvor du enten kan se enkelte fraktalbilleder akkompagneret af CD musik, eller se en hel animeret sekvens af en rejse ind i fraktalverdenen. Det skal ses for at kunne nydes rigtigt. Desuden kan du også vælge at få fortalt hele baggrundshistorien om fraktaler, lige fra et historisk resume til hvad fraktaler egentlig er.

Alt i alt er Fractal Universe til 400 kr. et must til alle fraktalfreaks der har adgang til en CDTV eller et CD-ROM drev.

Få 2MB RAM på Amiga 6

Det engelske firma Zydec har været hurtigt ude, og har allerede produceret den første RAM-udvidelse til den nye Amiga.

RAM-udvidelsen, der placeres i porten på undersiden af A500, giver 1MB ekstra chipmem, og koster kr. 1000,-.

Zydec er iøvrigt meget produktiv, og de har bl.a. også begået en kickstartomskifter til A500/A500plus og A2000, der fungerer både automatisk fra tastaturet og manuelt via en lille afbryder. Pris kr. 348,-. Endelig kan de præsentere SuperRAM, med standard 2MB FastRAM, RAM-udvidelsen til Amiga 500 fylder ikke meget mere end 3 cm., placeres i ekspansionsporten og har gennemført bus, så du stadig kan bruge dit Action Replay, harddisk osv.

En smart feature er, at der også er mulighed for at tilslutte en ekstra strømforsyning, hvis Amigaen ikke kan følge med selv. SuperRAM kører på alle versioner af Amiga 500 (inkl. rev 5a-board), og koster den nette sum af kr. 2000,-.

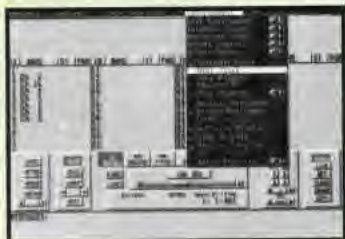
BMP-Data, tlf: 42 28 87 00

COMPUTER HOTLINE 92



Byt din A500 til en CDTV

I England har Commodore taget et usædvanligt middel i brug for at få pustet mere liv i salget af CDTV maskiner. De tilbyder nemlig at du kan bytte en hvilken som helst gammel A500 til den såkaldte "Multi-media Pack", der indeholder en CDTV med mus, keyboard og diskdrev for kun 400 £. (4300 kr.). Det eneste krav er, at du trasker ind hos en autoriseret Commodore forhandler med din gamle Amiga under armen, så hvis du er meget interesseret og alligevel kommer forbi England, var det måske værd at overveje. Vi har spurgt Commodore Danmark, om de havde noget lignende i kikkerten, men det var der ikke umiddelbart.



Ny version af KCS

Musikglade Amigaere kan glæde sig til at få fingre i KCS 3.5, der er den sidste nye version af det kendte musikprogram.

Det er Dr. T. der har begået programmet, og de er faktisk verdens førende producent af musiksoftware. Tidligere satsede de mest på Atari ST, men har efterhånden skiftet hest, og har nu næsten helt droppet ST'en til fordel for Amiga'en.

Overlev med din Amiga

Månedens mest mærkelige program må uden tvivl være "The Survival Game" fra et firma, der hedder Intracom.

Meningen med programmet er at lære brugeren at klare sig i farlige situationer såsom brændende bygninger, terroraktioner, voldtægt, biluheld, værtshusslagsmål eller sågar et møde med en arrig hund. Programmet fylder 12 disketter og er skrevet af en tidligere Special Service agent, der med grafik, lyd og animationer laver dig om til en anden Rambo på rekordtid. Ifølge Intracom, er der også et animeret selvforsvars-kursus i programmet, men vi vil nu tillade os at tvivle på, at man kan lære den slags ved hjælp af et joystick og en computer.

Intracom Applications
Union Business Centre
288 Harrogate Road
Bradford, West Yorkshire
BD2 3SP
Tlf: 009 44 274 626174

Korrektion

I DNC nr. 6/92 bragte vi en artikel om backup af data fra en Amiga til en video-maskine. Og det er sandt nok. Desværre glemte vi at skrive, at artiklen var skrevet af Jesper Kehlet sammen med Anders Høg Møller fra Lynge, der også bistod med billederne. Vi beklager.

Lav din egen house musik

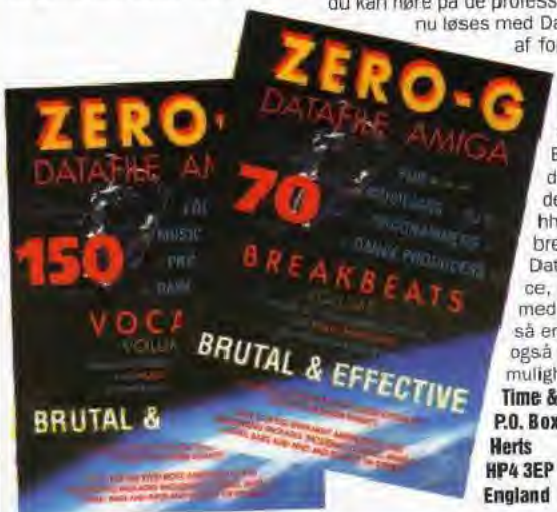
Problemet med at sidde derhjemme med samplern, stereoanlægget og din yndlingsplade, som du gerne ville sakse nogle fede lyde fra er, at det er svært at få kvaliteten op i nærheden af det du kan høre på de professionelle spil osv. Det problem kan nu løses med Datafile Amiga, hvor du får masser af forskellige samples på diskette li-

ge til at stoppe ind i dit favorit musikprogram.

Kvaliteten er naturligvis helt i top, for alle samples kommer fra Ed Stratton, der normalt går under navnet Man Machine. Indtil videre kan du få to versioner med hhv. voice samples og trommebreaks.

Datafile Amiga laves af Time & Space, og de lover at de snart er klar med endnu flere samples, måske også en disk med instrumenter, og de er også begyndt at kigge nærmere på mulighederne i CDTV mediet.

Time & Space
P.O. Box 306
Herts
HP4 3EP
England



Fusion-68040

28/56MHz. 20Mips

Fusion-Forty 68040 kort til A2000 og A3000 giver den største ydelse og de bedste udvidelses muligheder. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne CPU og FPU på 56 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 50MHz 68030 kort.

- * Fusion-Forty optager kun CoProcessor slotet i A2000.
- * 100% kompatibel med alle professionelle 2.0 programmer.
- * Normal 68000 mode kan vælges med omskifter til spil o.l.
- * Genlock kompatibel med Asynchronous design.
- * Med nyeste Kickstart 2.x og Workbench 2.x software.

Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj og juni 1992.

Topkarakterer til Fusion-40. Hurtigere end GVP 040 G-Force.

Nu mit endnu bedre software og InstPack turbo mode.

A2000 Fusion Forty 28/56MHz med

4 MByte 32bit RAM.....	14.895,-
8 MByte 32bit RAM.....	15.995,-
16 MByte 32bit RAM.....	18.995,-
32 MByte 32bit RAM.....	23.995,-

Forbehold for pris ændringer ved stigende dollar kurs.

Fusion Family

Få oplysninger om Fusion til A3000, Fusion 24bit grafik kort, Fusion Compressor, Fusion Virtual-SCSI, 128MB kort og...

Fusion CHIP RAM accelerator

Til Amiga 2000 Fusion-Forty Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A3000 CHIP RAM.

A3000 Fusion Forty 66MHz med

0-128 MByte 64bit RAM..... Ring

Data tabel	CPU	Chip+ Fast RAM	Max Fast RAM	68000 Mode	Zorro slot	5.25" Slot	Hastigheds index
A3000	68030	1+1	16	Nej	3	Nej	100
A3000 + G-Force	68040	1+3	16+8	Nej	3	Nej	370
A2000 + Fusion	68040	1+4	32	Ja	5	Ja	400

* Målt med Imagine 2.0, 68030 version.

Golem Turbo II

* 68030 CPU * 68882 FPU * 24MB RAM * 32 bit SCSI * A500 & A2000

Golem Turbo II kort leveres med øgte 68030 processor med MMU (ikke den reducerede 68EC030), 68882 FPU, 32bit SCSI controller og 2MB 32bit RAM (kan udvides til 24MB).

Kortet fås i 16, 25, 33, 40 og 50MHz udgaver. Alle kort kan udvides til 50MHz CPU og FPU.

Med BurstMode RAM og 64bit RAM interface er Golem Turbo II langt hurtigere end mange andre 68030 kort.

Den integrerede øgte 32bit SCSI controller kan overføre 7MB/sek. og kan tilsluttes op til 7 SCSI harddiske.

Til A2000 sættes Golem Turbo II i CoProcessor slotet.

Til A500/A500+ er alt i et kompakt A500 format kabinet med plads til harddisk og gennemført expansion port. Samme kort som til A2000, så det kan flyttes til A2000 ved computer skift.

Få tilsendt yderligere information og test resultater

A2000 Golem Turbo II med 68030, 68882, 32bit SCSI og 2MB 32bit RAM:

16 MHz	25 MHz	50 MHz
6.395,-	7.495,-	13.495,-

Tillægspris for A500/A500+ version... 495,-

GVP A530

GVP SCSI controller og acceleratorkort til A500 med 68EC030 CPU, 68882 FPU, 32bit RAM og harddisk.

A530 40MHz 68030 1MB 52MB Quantum..... 9.995,-

A530 40MHz 68030 1MB 120MB Quantum..... 11.275,-

A530 40MHz 68030 1MB 240MB Quantum..... 15.475,-

Accelerator kort

Få tilsendt information om Fusion, Golem Turbo, GVP-G Force, GVP A530, Mercury 68040 og andre accelerator kort til A500, A2000 og A3000. Nu også 68040 kort til A500.

A2000/A3000 Maxi kabinet. 1.395,-

Special fremstillet til A2000 og A3000. Plads til flere 3.5" og 5.25" enheder, bl.a. SyQuest, CD-ROM og TapeStreamer

Spørg efter Tower kabinetter til A2000 bundkort med plads til 6 eller 9 stk. 5.25" enheder, frontdør, hjul og evt. PC tastatur.

24 bit grafik og video

ColorMaster 12bit grafik kort, 1,5MB.... 2.995,-
ColorMaster 24bit grafik kort, 3,0MB.... 5.995,-

ColorMaster AVideo er et helt nyt grafikkort, der fås i både 12bit og 24bit versioner til A500 og A2000. 768x580 punkter, PIP, 12bit dobbelt buffer animation, 25 frames/sek. 12bit real-time animation, 12bit interface billeder kan vises flimmer frit gennem flicker fixer, mix med Amiga modes, composit udgang til monitor og video. Med software og ARexx support.

TV Paint CM, TV Paint, det mest avancerede 24bit program til Amiga, fås nu også til ColorMaster..... Ring

Få oplysninger om andre grafik kort, bl.a. Opal Vision og Rambrandyt (40Mips, 16MB, Video og 3D processor) samt info om genlocks, Video digitizere, TBC, ChromaKey m.m.

Video backup... 1.065,-

Overfører ca. 1MB pr. minut mellem Amiga og VHS video. Gør det let at gemme og hente komplet harddisk directories, filer m.m. Leveres med et VHS 240 bånd med PD software.

M O D E M	TKR 144VF Fax Modem.....	3.895,-
	57.600 baud asynkron, 14.400 synkron, V.32bis, V.42/MNP2-4, V.42bis/MNP5. Fax. Alle Hayes & CCITT standarder fra 75-57.600 baud. Auto-Dial/Answer/Speed.	
	TKR 2400 Fax Modem.....	2.295,-
	2400/9600 baud, MNP5, V.42bis, fax.	
	TKR 2400 Plus Modem.....	1.295,-
	2400/9600 baud, MNP5, V.42bis.	

De nye TKR modem er i sort slimline design med strømfor- syning, telefon kabel og Amiga software. TKR Fax modem kan med MultiFax software (kr. 295,-) både sende og modtage fax (G2 & G3 standard) med 9600 baud i perfekt digital kvalitet (både tekst og grafik). Fax modtagelse som baggrunds task. Spørg efter US Robotics modem og BBS system software.

3,5" HiDe Disk Drev... 1.095,-

HiDe drevet kan have 1,64MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normalt drev. Fuldt kompatibel med Amiga DOS og almindelige 880KB disketter. Med afbryder og Genf. bus.

Computere

AMIGA 500..... 2.995,-

AMIGA 500 Plus.... 3.695,-

AMIGA 500 Plus II. 4.195,-

Med både original og 2.0 kickstart samt omskifter for fuld kompatibilitet.

AMIGA 600..... 3.995,-

AMIGA 600 HD..... 4.995,-

AMIGA 2000..... 5.995,-

Med Kickstart 2.0 og ECS Denise.

AMIGA 2000..... 7.895,-

2MB CHIP RAM og ECS chips.

A4006 Power..... 29.995,-

68040 28/56MHz, 2MB CHIP RAM

4MB 32bit RAM, SCSI II, 52MB

Quantum LPS, Flicker Fixer, S-VGA

monitor, PC emulator, Kickstart og

W.B. 1.3 og 2.x, 100% 68000 mode.

A4018 Power..... 33.895,-

2MB CHIP og 16MB 32bit RAM.

CD-ROM drev..... 3.995,-

CBM CDTV-ROM drev til Amiga.

CDTV..... 5.495,-

CDTV PD Collection..... 595,-

Ny CD. Over 600MB, Fish 1-660,

300 musik moduler, W.B.2.0 m.m.

Keyboard, 2 typer..... 695,-

Genlock intern..... 1.395,-

Ring efter CDTV produkt katalog.

Commodore PC 386-486

Ring efter katalog.

Monitor

CBM 1084s m. kabel.... 2.395,-

TVM 14-3 MediaScan.... 2.895,-

S-VGA monitor, 1024x768.

S-VGA monitor+Flicker Fixer+

Stereo forstærker..... 4.495,-

Flicker Fixer

MultiVision..... 1.795,-

Til A500 og A2000. 768x598 dol

tuld overscan for perfekt billed uden

flimmer. Med stereo forstærker.

Genlock

CBM A2301 intern..... 495,-

CBM A2301 Ekstern..... 985,-

Til alle Amiga'er og grafik kort.

A500 Harddiske

For at bruge harddisk på Amiga kræves en SCSI eller AT controller.

Ring efter yderligere information om kontrollere, harddiske, RAM, udvidelser, de seneste priser m.m.

A500 Golem

SCSI II controller. Plads til 2, 4, 6, 8MB RAM og kickstart ROM. Med gennemført expansion port så andet hardware kan benyttes samtidig.

52MB Quantum..... 4.195,-

105MB Quantum..... 5.295,-

120MB Quantum..... 5.695,-

A500 Apollo

Kombineret SCSI II og AT controller. Plads til 2, 4, 6 og 8MB RAM.

52MB Quantum..... 3.795,-

105MB Quantum..... 4.895,-

2MB RAM..... 665,-

A500 GVP

SCSI II controller, 0-8MB RAM.

52MB Quantum..... 4.795,-

120MB Quantum..... 6.795,-

Harddiske uden controller

52MB Quantum LPS..... 2.295,-

105MB Quantum LPS..... 3.395,-

120MB Quantum LPS..... 3.695,-

676MB Imprimiss Wren..... 13.695,-

Spørg efter harddiske fra 40MB-3GB.

Drev med udskiftelige medier:

44MB SyQuest Drev..... 3.295,-

44MB SyQuest plade..... 795,-

86MB SyQuest Drev..... 4.495,-

86MB SyQuest plade..... 1.095,-

25ms access og 600-800KB/sek.

20MB Insite drev..... 4.895,-

20MB Insite disk..... 295,-

230MB TapeStreamer..... 8.495,-

230MB Cartridge..... 385,-

Læser og skriver 5MB pr. minut.

2 GB DAT Streamer..... Ring

2 GB DAT Cartridge..... 295,-

Virtual Memory

GigaMEM..... 898,-

Det bedste Virtual Memory

system til Amiga. Kræver accelerator

kort med MMU og harddisk.

A2000 Harddiske

A2000 Golem

Meglet hurtigt SCSI II filecard.

52MB Quantum..... 3.495,-

105MB Quantum..... 4.595,-

676MB Imprimiss..... 14.795,-

44MB SyQuest..... 4.395,-

A2000 Apollo

A2000 controller til både SCSI og

AT harddiske. Plads til 8MB RAM.

52MB Quantum..... 3.895,-

105MB Quantum..... 5.195,-

676MB Imprimiss..... 14.995,-

A2000 GVP

SCSI II med plads til 8MB RAM.

52MB Quantum..... 3.995,-

120MB Quantum..... 5.995,-

Disk Drev

3,5" Drev, m. bus & afb..... 690,-

3,5" Trinology TEAC..... 785,-

Ægte TEAC drev, -bedste drev til

Amiga. Lydles, kun 30 mm. høj, med

støvknap, gen.f. bus og afb.

3,5" A500 drev intern..... 690,-

3,5" A2000 drev intern..... 690,-

Amiga farvet og med støvknap.

3,5" Drev m. Trackdisp..... 998,-

3,5" HiDe drev 1,6MB.. 1.095,-

5,25" Drev intern..... 898,-

5,25" Drev..... 998,-

TrackDisplay og 40/80 omskifter.

Reparationer/Teknik...

Tal med Henrik Munch eller Jørgen Nielsen.

Vi reparerer alt hardware til Amiga.

Scannere

Epson GT-6000 Pack. 14.695,-

Professionel 600DPI farvescanner

i 24bit. Komplet system til Amiga

med kabler, interface og software.

Sharp JX100..... 4.895,-

18bit farve scanner med 200DPI

og ASD/G Scanlab software.

Håndscannere fra kr. 1.700,-

Printere

STAR LS-4 PS Laser. 11.295,-

Med PostScript og 2MB RAM.

CBM MPS 1270..... 1.995,-

StarJet SJ-44..... 2.995,-

360x360 dpi (ink Jet) printer.

Star LC 20 9-nål..... 1.820,-

Star LC 200 Farve..... 2.645,-

Star LC 24-200..... 3.075,-

Star LC 24-200 Farve..... 3.895,-

Alle Star printere med dansk

manval, kabel og papir.

RAM Kort

A500 512KB m. ur & afb.... 295,-

A500+ 2MB Chip RAM..... 695,-

A500 8/2MB ekstern..... 1.675,-

A2000 8/2 MByte..... 1.595,-

A2000 8/8 MByte..... 1.995,-

2MB CHIP RAM kort..... 1.795,-

Spørg efter RAM kort til

A3000 og A2630 accelerator.

Musik & Lyd

Ring for information om 16bit

sampler, SMPTE, MIDI, Dr. T m.m.

PC Emulatorer

ATonce, 8MHz..... 1.465,-

ATonce Plus, 16MHz.... 2.565,-

A2000 ATonce adapter. 695,-

Emplant

Emplant er en ny universel emulator til

Amiga. Kræver 68030/40 kort med MMU.

Emplant + MAC Iix..... 3.295,-

Emplant grundkort og MAC Iix modul.

Med etal serial port (230,4 Kbaud) og

SCSI controller (også til Amiga).

Dansk design og fjernøstlige priser

Overskriften beskriver en kombination, som kan få selv amerikanerne til at blive interesserede. Det ved de hos Alcotini. Vi besøger Danmarks største producent af Amiga-tilbehør.

Af John Alex Hvidlykke

Du har næsten helt sikkert et af deres produkter. Hvis du har anskaffet ekstra-udstyr til din Amiga, står der sandsynligvis Amitech på noget af det.

Hvad der startede som et lille postordre-firma, drevet af et par C-64 fanatikere, har på få år udviklet sig til et firma, som nu beskæftiger 26 personer og eksporterer sine Amiga-produkter til blandt andet Ami'ens hjemland, USA. Og på hjemmemarkedet ligger de lunt. En undersøgelse for nylig viste (til Alcotini-folkenes egen overraskelse), at firmaet nu sidder på henvend 90 procent af omsætningen på det danske marked for Amiga-tilbehør.

Startede med EPROMmer

Det hele startede i 1985 i Viby ved Århus, da Lars Henrik Bjerg og Poul Hauge fik den idé at lave

deres egen EPROM-brænder til Commodore 64. Brænderen blev solgt via postordre - og gik som nyristet brød. Da markedet senere skiftede over til Amiga, skiftede Alcotini-folkene med. Her var Sound Samleren et af de første produkter. Og den er stadig meget populær.

I 1989 åbnede de en forretning i Århus, hvor produkterne kunne ses og prøves. Forretningen er senere blevet udvidet flere gange. Nye forretninger er åbnet i andre byer. Og hovedsædet er flyttet fra kælderen derhjemme til et industrikvartier i Lystrup udenfor Århus. For der er tale om industri.

Kun de varer der kan sælge stort

En af hjørnestenene i Alcotinis succes er, at de leverer netop det, de fleste brugere er interessere-



"Jeg tror, at fremtidens butik bliver en slags elektronisk Mekka, hvor du kan få alle mulige ting. Ikke bare computere, men også for eksempel telefax, telefonsvarere og bilettelefoner", mener Lars Henrik Bjerg, som er en af direktorerne for Alcotini-kæden.



Bjørke Hvejsel er i gang med at designe en annonce til DNC. Det foregår naturligvis på en A3000.



Nå, lad os så se, hvad der er galt... Det meste kan repareres på stedet - hurtigt.



"Alcotini, det er Paul". Der er fire dederede sælgere i Alcotini-hovedkvarteret. Men alle tager telefonen, hvis det kniber. Her er det direktør Paul Hauge, der griber "knoglen" for at betjene en kunde.

de i at købe - og ikke andet.

De fleste af Amitech-produkterne laves i fjernøsten, men efter danske specifikationer (Sound Samplers er en de få undtagelser - den laves fortsat herhjemme). Man skal aftage store mængder for at blive taget seriøst hos fabrikkerne i Taiwan. Men Alcotini bestiller også sine varer i containervis.

En af de nye ting er "Silent"-diskdrevet. Det specielle ved drevet er, at det ikke står og klikker, når der ikke er en diskette i det. Det er blandt andet dette drev, som har fået Micro Pace i USA til at tage Amitechs produkter på programmet. Micro Pace er den største distributør af Amiga-produkter i Staterne.

Amitechs produkter eksporteres desuden til Norge, Sverige og Østrig.

Spænding for millioner

"Det er altid spændende, når vi beslutter os for at tage et nyt produkt på programmet. Der er ofte tale om en investering på flere millioner kroner. Men indtil nu er det gået godt, siger Lars Bjerg.

Helt galt går det dog næppe. Hvis det skulle glippe et sted, er firmaet stort nok til at have succes andre steder. For eksempel på eksportmarkedet. Hvor stor omsætningen er, vil Lars Bjerg ikke ud med. "Men du kan skrive, at det er et to-cifret millionbeløb - og at det er over halvdelen til det tredje ciffer", siger han.

Altså mellem 50 og 100 millioner kroner om året, betalt af entusiastiske Amiga-freaks herhjemme og i udlandet.

Tre forretninger - foreløbig

Alcotini tæller i dag tre forretninger, ud over hovedsædet i

Lystrup. Ud over Århus er der forretninger i Aalborg og på

Strandvejen i København. Eller, det vil sige. Når dette læses har de travle århusianere måske åbnet flere butikker. Da vi besøgte Alcotini var der foreløbig planer om at en forretning i Odense til efteråret. Og københavnernes skulle få endnu en Alcotini-butik inden jul.

"Vi regner med, at der er plads til 10 forretninger af vores slags i Danmark", siger Lars Bjerg. Der er også planer om at åbne forretninger i mindre byer.

Både Amiga og PC

Alle forretningerne bliver "blande-de" butikker. For på det seneste har Alcotini også vovet sig ind på PC-markedet som forhandler. Og Amitech har kastet sig over PC-produktion.

"Mange Amiga-kunder skifter over til PC, for eksempel, når de begynder at studere. Og der vil vi også være med. Når vi kan tilbyde



Lars Henrik Bjerg og Poul Hauge (som begge er 26 år) er naturligvis stolte af deres firma. Det har de også god grund til. De sidder nemlig (efter eget udsagn) på næsten ni tiendedele af markedet for Amiga-tilbehør herhjemme.

to forskellige systemer, har vi mulighed for at sælge vores kunder netop det, de har behov for", siger Lars Bjerg.

Han vil heller ikke udelukke, at der senere kan komme til at stå Amitech på andre slags produkter:

"Jeg tror, fremtidens butik bliver en slags elektronisk Mekka, hvor du kan få alle mulige produkter. Telefax, biltelefoner og telefonsvarere bliver mere og mere almindelige..."

Det er dog fortsat Amigaen, som er hovedproduktet hos Alcotini. Mens udvidelsesmulighederne og -ønskerne - er relativt få på PC, kan man få alle mulige slags hardware til Amigaen. Så der er ingen planer om at droppe Ami'en. Blot må Lars Bjerg erkende, at efterhånden som prisen falder, falder også alderen på køberne - og dermed købekraften!

Lars Bjerg er ikke specielt varm på CDTV'en. Bevares, den kan leveres, men der er ikke megen software, så salget er ikke overvældende. Der hvor der sker noget i dag, er på A500+ og A3000.

Ikke penge i Amigaer

Hvis man (gys!) ikke har en Amiga endnu, kan man selvfølgelig også købe den i Alcotini-butikkerne. Men det er ikke her, pengene tjenes.

"Commodore har i det seneste år kørt en politik, hvor forhandlerne bliver udsultet. Fortjenesten er skåret i bund. Men folk forlanger jo stadig den samme service", siger Lars Bjerg. Han mener, at det er en forkert prispolitik: "Folk er nogenlunde ligeglade med, hvad den koster - bare den ikke findes billigere andre steder", siger han.





De fleste ansatte hos Alcotini er unge. Det giver en ikke bare en særlig ånd. Det er også nødvendigt, når tingene udvikler sig hurtigt.

Direktør-service

De to initiativtagere, som begge kan smykke sig med en direktørtitel, har delt ledelsen mellem sig. Lars Bjerg står for marketing, indkøb og udvælgelse af produkt-sortiment. Poul Hauge har administration, regnskab og åbning af nye butikker som område.

Men forresten tager de fortsat begge telefonen, hvis det kniber. Og der er nok af telefoner at tage - syv telefonlinjer og to telefexer står der i hovedkvarteret.

"Vi har fire deciderede sælgere. Men man tager telefonen, hvis den ringer, uanset, om det er ens opgave", siger Lars Bjerg.

Produktudvalget er som sagt tilpasset, så man kun har de varer, der kan sælges i stort tal. Det har som ekstra gevinst, at alle sælgere er fortrolige med de produkter, kunderne ringer om.

Det meste kan laves på stedet

De fleste reparationer udføres på værkstedet i Lystrup. Her sidder en ingeniør, en elektronik-tekniker og en elev. De fleste ting kan repareres på stedet. Men "fremmede" produkter, som Amigaer og Philips-skærme må fortsat sendes ud af huset til reparation.

Alcotini prøver at undgå lange leveringstider. Normalt er varen pakket én time efter at kunden har ringet og bestilt den. Men selvfølgelig er lageret ikke udtømmeligt. Og her gælder det om at være forudseende. Det tager tre måneder at skaffe en ny ladning hjem fra Østen.

Et ungt firma

Gennemsnitsalderen er lav i Lystrup-firmaet. De to direktører er begge 26 år. Og de fleste



Chefpakker Jan Mogensen er ved at gøre en sending chips klar til afsendelse. De fleste varer er pakket og klar blot én time efter at ordren er modtaget på telefonen.



Amitech-produkterne fremstilles i Japan. Men de bliver designet i Danmark - her.

ansatte er lige så unge. Det giver ikke bare firmaet en særlig

"ånd". Det er efter Lars Bjergs opfattelse en nødvendighed.

"De ting, vi arbejder med er så nye og udvikler sig så hurtigt, at de fleste 40-årige ville have det, som om de kom fra en fremmed planet", siger han.

Vil stadig have det skægt

Lad os bare indrømme det: Lars Bjerg og Poul Hauge har skabt noget, de færreste computer- og elektronikkere kan gøre sig håb om at drømme om. Men til glæde for de misundelige oplyser Lars Bjerg, at cheferne stadig har en arbejdstid fra tidlig morgen til sen aften - især hvis der kommer noget spændende ny elektronik ind i huset.

"Hvis det her ikke var sjovt, ville vi ikke glide at gøre det! Vi skal nok tjene penge - men det skal stadig være skægt", siger han.



Lars Henrik Bjerg forvinder næsten i sit eget varelager. Men der skal også købes ind i store styk-tal, hvis man vil tages alvorligt hos fabrikerne i Fjernøsten.



Kenneth Friberg - lederen af bladet og indeholder RDO-mødet og tilføjer...



Chefredaktøren Christian Mortensen - har i dunkel fortid som The Dunge-on Master. For han er borte hele tiden.



Thomas Riegaard - lever i "G. leger" - og er på skolebussen hver dag og har en...



Jeppe Keldsen - berøgt for sine "Værkøbskasser". Programmerer mere i hovedet end på computeren (og sælger silskovs til Friberg!).

SÅ er der leder

Nu bliver dit gode blad bedre!

For anden gang i Det Nye COMPUTER's tid følger der en leder med i dette nummer af DNC. Du skal ikke forvente at se ledere fremover, men dette nummer danner rammen om to væsentlige forandringer i bladets sammensætning. Forandringer, som vi på redaktionen synes bør følges op af en leder, så du er på forkant med begivenhederne.

Den første (og største) forandring sker i vores populære spil-sektion, "Gameplay". Her har du altid kunnet finde anmeldelser af de nyeste spil til Commodore 64 og Amiga. Det nye er, at vi nu introducerer PC-spil i denne sektion. Hvorfor nu det? Det skyldes til dels, at Gameplay er den eneste spil-sektion i hele Danmark, og dels at mange spil først kommer til PC, og siden konverteres til Amiga. Så det er også for at være endnu hurtigere ude med anmeldelser af spillene, at PC-spil bliver en del af Gameplay.

Argumenterne for at holde PC-spil ude, f.eks. "DNC er jo et Amiga-blad - hvad skal vi med PC?" holder ikke. Slet ikke, hvis du tænker på, at det ikke kommer til at gå ud over sideantallet - tværtimod øger vi Gameplay med to sider, til ialt 12 sider, fyldt med spil-tests. Og PC-spillene vil stadigvæk være i stærkt undertal - vi beskæftiger os primært med Amiga. Se det som en service - PC-spil bliver alligevel konverteret til Amiga - du kan altså læse om dine nye Amiga-spil langt tid før de kommer!

Resten af bladet vil som sædvanlig kun handle om Amiga, en stil som vi under ingen omstændigheder har tænkt os at lægge om!

Giv det en chance, og kig en ekstra gang i Gameplay denne måned - du bliver som spilfreak og

Amiga-ejer bestemt ikke snydt.

Læs iøvrigt mere om dette i Gameplay-sektionen.

Læsermarked bliver superhurtigt!

Den anden forandring angår det populære læsermarked - nu bliver det endnu bedre! I stedet for at køre det i bladet, har vi oprettet en superhurtig telefonservice! Ved at ringe til et specielt telefonnummer kan du på få minutter sælge eller købe lige hvad det skal være af dataudstyr!

Normalt tager det to-tre måneder at få sin annonce i DNC's læsermarked, men her kan du altså handle dataudstyr på een dag! Denne service koster indtil videre kr. 1,50 hvis du vil sælge eller lign. og kr. 6.95 hvis du vil købe. Og helt ærligt - hvad er kr. 6.95, hvis du alligevel skal købe en harddisk til kr. 500...!?

Hvis du sammenligner med "Læsermarkedet" i bladet, så er prisen næsten den samme: kr. 5,- i porto, plus konvolut. Læg så ventetiden til, der, hvis du er heldig, bliver en måned. Det kan faktisk bedre betale sig at bruge vores telefoniske læsermarked, der giver dig købere/sælgere på en dag!

Denne service kan du dog først bruge fra NÆSTE nr. af DNC!

Til sidst - som rosinen i pølseenden - billeder af nogle af de medvirkende i DNC - god fornøjelse med bladet

Chefredaktør
Christian Martensen



Torkel Hammer - redaktøren "glatte øde mennesker". Har faktisk en øl i et læsermarkedet ingeniør...



Teknikredaktør Lars Jørgen Højbo - drikker cola og skriver tekniske bøger, så folk får det...



Spilredaktør Christian Sparre - er virkelig glad i mennesker, men du fleste egenavn (og vi finder helt tiden på nye)!



Claus Arwile - lever i en 3D-verden. Beskæftiger sig næsten udelukkende med ray-tracing og er generelt en glad dring...

Smart, lille og sexet: Amiga 600

Den nye Amiga 600 er den hidtil mindste i Amiga-serien, og så har den ovenikøbet indbygget 20 MB harddisk.

Af Christian Martensen

Lige i kølvandet på Amiga 500+, kommer nu Amiga 600. En lille sexet sag, der lige kan være i skoletasken eller attaché-mappen. Fornyligt introducerede Commodore Amiga 500Plus-modellen, som udmærkede sig ved mere hukommelse (chip), og det nye operativsystem 2.0, og blev af de fleste anset for at være den naturlige afløser for den gamle Amiga 500-model. Men hvad er Amiga 600 så?

Udover at have et helt nyt design, der gør den meget mindre end tidligere modeller (33,5 cm lang og 24 cm bred), har den indbygget harddisk på 20 MB, nogle nye spændende chips og udgange, samt mulighed for at læse programmer fra en kreditkort-lig-

nende ROM/RAM-udgang. Amiga 600 skal nok ikke så meget afløse, men nærmere supplere den eksisterende Amiga-base, og den er ihvertfald resultatet af en hel del nytænkning. Læs bare videre!

Helt nyt design

Hvis vi sammenligner Amiga 600 med den gamle A500, så har Commodore skåret det numeriske tastatur væk, og fjernet den flade bagende. Piletasterne er der stadig, men de er placeret næsten ligesom på Commodore 64'eren, lige under RETURN-tasten. Selvom Amiga 600 altså er "krympet" i vask, kan man få den med indbygget 20 MB harddisk, der benytter sig af IDE/AT-



Den nye Amiga 600 fylder ikke mere end 24x33 cm, og kan have indbygget harddisk.

standarden, en standard der bruges meget i sammenhæng med bærbare computere, på grund af størrelsen. Men det skyldes også, at den velkendte ekspansionsport i venstre side er væk, og erstattet af en port til PCMCIA - men mere om det senere.

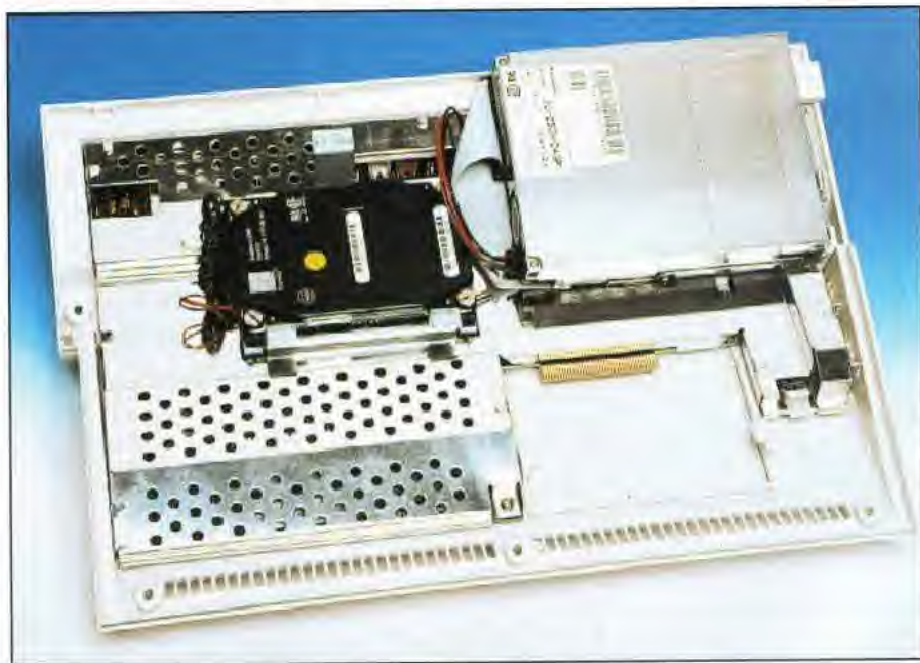
På grund af den sparsomme

plads ligger det interne diskdrev nu ovenpå motherboardet, og A600 er derfor lidt højere end de gamle modeller. Tastaturet er en kedelig sag, billig plastic fra Hong Kong, og bestemt ikke et fremskridt. Men sikkert billigt for Commodore.

Hvad med udgangene?

Som ovenfor nævnt er ekspansionsporten, og dermed muligheden for at udvide med en harddisk væk. Hvis du vil have harddisk/større harddisk, skal den ligge inde i selve maskinen, hvor der sidder en IDE-controller. I stedet for ekspansionsporten er der nu en såkaldt PCMCIA-udgang i venstre side af Amigaen, der er beregnet på smart-cards, eller mini-cartridges om man vil. PCMCIA er en standardiseret brugerflade, som alle de store amerikanske og japanske chipudviklere er blevet enige om, og som skal kunne bruges i alle bærbare computere. Med Amiga 600 er der i øjeblikket mulighed for to typer af smart-cards: dynamiske RAM-kort, så du kan udvide din FastRAM med op til 8 MB, og statiske RAM-kort, der også kan bruges som FastRAM, men desuden kan formateres så de virker som disketter, eller harddiske. Et indbygget batteri sørger for at holde på informationen, når maskinen er slukket.

Men PCMCIA er en generel brugerflade, og mulighederne for brugen af disse mini-cartridges er



Indeni Amiga 600 er der ikke megen plads; diskdrevet ligger ovenpå motherboardet, og RAM-udvidelseporten har fået nyt design. Men alligevel er der også blevet plads til en 20 MB harddisk, på 2,5"

store. Således skulle det være muligt at bygge digitizers, samplers osv. Intel har allerede lavet et modem, der fungerer efter PCMCIA-princippet, men for at kunne køre på A600 kræver det dog, at en eller anden skriver en driver til.

Det mest oplagte vil nok være software, og fortrinsvist spil. Her vil der ikke være tale om ventetider ved indlæsning - når mini-cartridget er sat i, kører spillet med det samme. Såvidt PCMCIA.

Du kan godt glemme alt om at bruge de eksisterende RAM-udvidelser, fordi udvidelsesporten i bunden af Amiga 600 er blevet mindre. Rent teknisk er det dog den samme.

Bagpå Amiga 600 finder vi de kendte porte til ekstra diskdrev, lydudgang, seriel- og parallelport, RGB-udgang, og en udgang til strømforsyning. Som noget nyt er kompositudgangen i farver, hvilket skulle være gode nyheder for video-entusiaster. Endelig har Commodore indbygget en TV-modulator, så Amiga 600 kan bruges direkte på et almindeligt TV - et væsentligt fremskridt.

Hvad med softwaren?

Amiga 600 er født med Kickstart og Workbench version 2.05, hvor Amiga 500Plus har 2.04, så her er forskellen ikke så stor. De .01 mere i A600 er brugerfladen til IDE og PCMCIA-udgangen, der ligger i ROM'en. Med andre ord vil der ikke være problemer med hensyn til spil osv., der i forvejen kører på en Amiga 500Plus eller Amiga 3000.

Hvad med hardwaren?

Her løber vi ind i et problem, for der er simpelthen ikke plads under "kølerhjelm" til de interne accelerator-kort og RAM-udvidelser. Og bortset fra det er alle kredse (undtagen Kickstart-ROM'en) loddet fast til motherboardet, så hvis man vil lave en eller anden form for intern udvidelse, skal der en chip-adaptor til, og ledninger skal sættes fast på chippene, og ledes videre ud af computeren. Som trøst kan vi dog konstatere, at de berygtede 8520-chips (til seriel-porten), har fået en buffer. De er normalt kendt for at brænde af, bare man kigger på dem.

Hvem er Amiga 600 til?

Alle, der er glade for sin Amiga idag, vil blive glad for en Amiga 600. Den er højst sandsynlig det nærmeste vi kommer en bærbar Amiga fra Commodores side. Størrelsen gør, at man kan have den med overalt. At man kan få den i to versioner, en med og en



I stedet for den velkendte ekspansionsport til harddiske f.eks., er Amiga 600 forsynet med en såkaldt PCMCIA-port, hvor man isætter små ROM-cartridges på størrelse med et kreditkort. Disse "kreditkort" kan bl.a. indeholde spil, hvor indlæsnings-ventetider praktisk taget er væk. Senere vil man også kunne tilslutte mere seriøs hardware til denne port.

uden harddisk, gør at man kan "skræddersy" Amiga'en til kundekredsen. Hvis Commodore vil have fat i forretningsfolk, så stopper de bare lidt business-software ned på harddisken, og sælger den som "den komplette pakke til forretningsmanden, der vil have overblikket i tasken". Skal den sælges til spillefolket, sælges den med spil på harddisken, eller bare løse disketter ved siden af, de såkaldte bundles.

Men der er bestemt ingen grund til at gå i panik og sælge sin gamle Amiga. Der findes ikke ret meget software der understøtter PCMCIA, og det hele er skruet uden ende: softwarefirmaerne laver først PCMCIA-software, når der er solgt maskiner nok, og Commodore sælger først rigtig mange maskiner, når der er software nok... Samtidig skal vi også til at vente på, at hardwareudviklerne laver nye RAM-udvidelser der passer til A600. Dumt, at A600 ikke er nedadtil kompatibel.

Rygtene vil vide, at Commodore er holdt op med at producere flere Amiga 500-modeller, hvilket så må betyde, at når alle har solgt deres lagre af Amiga 500, så er der kun Amiga 600 tilbage. Og det er lidt sørgeligt.

Fakta:

Amiga 600, omkring de 4.000 kr.
Indbygget 1 MB chip (max. 2MB). 2 joystickporte, Kickstart (512 K)/WB v. 2.05, højeste opløsning 1280x512-interlace (4 farver). Heller ingen MIDI i denne omgang. IDE(AT)-controller, max. 8 MB FastRAM, PCMCIA-udgang (512 K), intern 880K 3,5" diskdrev, evt. intern 20 MB, 2,5" harddisk. Indbygget TV-modulator, komposit-signal i farver, ny RAM-port i bunden.



Udgangene bagpå den nye Amiga fra venstre: disk-port, seriel-port, parallel-port, lyd-kanaler, Video-udgang, Composite-udgang (farve), TV-modulator, Strømforsyning. Du kan spærre øjnene op af to årsager: composite-udgangen er nu i farver, hvilket må skabe jubel i video-kredse, og TV-modulator er nu indbygget, så man kan tilslutte TV "direkte" til Amiga 600.



Amiga 600 har Kickstart/WB 2.0 som DOS-operativsystem, og som du kan se på billedet er den født med 1MB chipRAM.

AMIGA

AMIGA COMPUTERE:

A500	2999,00
CDTV	5495,00
A500 PLUS	3495,00
A500 COMBI	4395,00
A600	3995,00
A600 HD (20 MB)	4995,00
A2000 UDEN MONITOR	5995,00
A2000 MED MONITOR	8495,00
A3000 25MHz UDEN MONITOR:	
MED 50MB HD	16250,00
MED 100MB HD	18625,00

AMIGA PAKKER:

CARTOON CLASSICS	4495,00
PERSONAL COMPUTER	4495,00
AMIGA VIDEOTITLER	6995,00

PERSONAL COMPUTER HD

* AMIGA 500 HD	
* INTERWORD V. 1.5	
* MINI INTERBASE	
* MINI INTERSPREAD	
* OUT-RUN EUROPE	
* INT. SOCCER	5795,00

BOGER:

DANSKE:

AMIGA DOS 1.3	248,00
AMIGA DOS 2.0	248,00
AMIGA ALL ROUND	248,00
AMIGA TEGNE/MALE	398,00
C FOR BEGYNDERE	248,00
GRAFIK & MUSIK	298,00
MASKINSPROG	248,00
TIPS & TRICKS	248,00
AMIGA 500 FOR BRUGERE	
* INCL. 1 DISKETTE	
* BEDSTE DANSKE BOG	296,00

ENGELSKE:

PROGRAMMING	
THE 68000	398,00
AMIGA DESKTOP	
VIDEO GUIDE	298,00
NY AMIGA HARDWARE	
REFERENCE MANUAL	299,00
NY AMIGA ROM KERNEL	
REFERENCE MANUAL	
"LIBRARIES"	349,00
NY AMIGA ROM KERNEL	
REFERENCE MANUAL	
"DEVICES"	299,00
NY AMIGA USER INTERFACE	
STYLE GUIDE	249,00

DISKETTEDREV:

EXTERN 3.5" DREV	
* GENNEMFØRT BUS	
* AFBRYDER	699,00

INTERNE DREV TIL:

A500/A500+/A2000	695,00
A3000	1495,00

TILBEHØR:

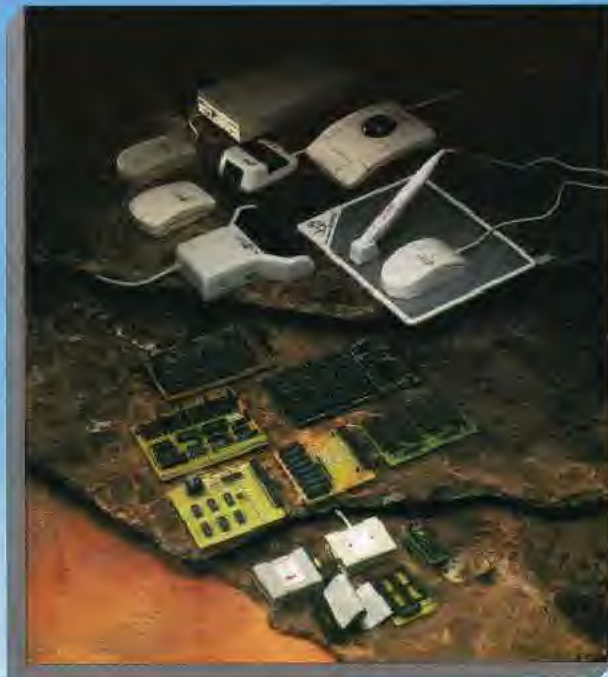
TRACK DISKPLAY	295,00
BOOT SELECTOR	
DF0: DF1: DF2:	135,00

DISKETTER DS/DD:

10 NO NAME 3.5"	46,00
10 NO NAME 5.25"	46,00
100 NO NAME 3.5"	399,00

DISKETTE TILBEHØR:

DISKBOX 3,5" 80 STK.	69,00
DISKBOX 3,5" 100 STK.	79,00
DISKBOX 3,5" 200 STK.	249,00
DISKETTE-TASKE	
* RONTGEN-SIKRE	
* TIL 10 STK.	129,00
* TIL 20 STK.	185,00



HARDDISKE:

A500/A500 PLUS:

COMMODORE A590	
* PLADS TIL 2 MB RAM	
* 20 MB HD	3495,00
SUPRA-DRIVE 500 XP	
* 1 MB RAM	
* PLADS TIL 8 MB RAM	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 52 MB HD	4695,00
SUPRA-DRIVE 500 XP	
* 2 MB RAM	
* PLADS TIL 8 MB RAM	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 105 MB HD	7495,00
SUPRA-DRIVE 500 XP	
* 512 KB RAM	
* PLADS TIL 8 MB RAM	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* 120 MB HD	7195,00
SUPRA HARD DISK KIT	
* SCSI-CONTROLLER	
* PLADS TIL 8 MB RAM	
* GENNEMFØRT DMA-PORT	
* INCL. SOFTWARE	2095,00
DATAFLYER HD KIT	
* AT-CONTROLLER	
* INCL. SOFTWARE	1395,00
ICD INTERNT HD KIT	
* AT-CONTROLLER	
* INCL. SOFTWARE	1195,00

A2000:

IVS-TRUMPCARD	
* 52 MB QUANTUM	3095,00
SUPRA	
* 52 MB QUANTUM	3495,00
SYQUEST (DREV UDEN HD)	
* UDSKIFTelige DISKS	
* 44 MB DRIVE	3495,00
* 88 MB DRIVE	4775,00
LOSE UDEN CONTROLLER:	
42 MB 2.5" AT	4185,00
52 MB 3.5" SCSI	2225,00
120 MB 3.5" SCSI	3775,00
44 MB SYQUEST DISK	849,00
88 MB SYQUEST DISK	1175,00
LOSE SCSI-CONTROLLER:	
SUPRA WORD SYNC	
* SOFTWARE (3 DISKS)	1295,00
TRUMPCARD	
* SOFTWARE (1 DISK)	875,00
IC KREDSE "CHIPS":	
5719 (GARY)	194,25
8362 (DENISE)	368,75
8364 (PAULA)	470,00
8371 (AGNUS)	377,25
8372A (AGNUS)	377,25
8372B (AGNUS)	575,00
8373 (DENISE)	405,25
8520	125,00
68000 8 MHz	294,50
68010 8 MHz	398,50
KICKSTART (1,2/1,3)	256,25
KICKSTART & WORKBENCH	

2.XX + MANJALER	995,00
KICKSTART OMSKIFTER	295,00
MULTISTART II SPECIEL	
KICKSTART OMSKIFTER	550,00

JOYSTIKS:

GRAVIS MOUSESTICK	
* ANALOG	
* PROGRAMMERBAR	550,00
INFRARED JOYSTICK	
* 1 MOTTAGER	
* 2 JOYSTICK	495,00
MAVERICK AUTOFIRE	225,00
MEGA STAR AUTOFIRE	325,00
MULTI COLOUR	199,00
SURE SHOT STANDART	199,00
THE ARCADE	249,00
ZIP STICK	225,00
ZIP STICK AUTOFIRE	275,00

MODEMER:

MINI MODEM 1200	895,00
SUPRA 9600	5250,00
DANCOM FAX S	1895,00
DANCOM FAX S/R	2595,00

ALLE MODEMER LEVERES MED KABEL OG MODEM PROGRAM

MONITORER:

COMMODORE 1084 STEREO:	
* PRIS EXCL. KABEL	2299,00
* PRIS INCL. KABEL	2399,00
TIL A500+/A500/A3000:	
COMMODORE 1960	4995,00

MONITOR-TILBEHØR:

TV-MODULATOR	295,00
MONITOR-KABEL	225,00
MULTISYNC-ADAPTOR	275,00
ICD FLICKER	
FREE VIDEO II	2495,00

MUS & TRACKBALLS:

MEGA MOUSE 280 DPI	295,00
OPTISK 300 DPI	595,00
INFRARØD 280 DPI	795,00
TRACKBALL 280 DPI	695,00

MUSE-TILBEHØR:

AUTOMOUSE, OMSKIFTER	
MELLEM JOYSTIK/MUS	229,00
MUSEMÅTTE RØD	78,00

MUSIK:

TRILOGIC AUDIO SAMPLER	
* STEREO SAMPLER	595,00
PERFECT SOUND	
* STEREO SAMPLER	
* SOFTWARE	795,00
DATL PRO STUDIO II	
* STEREO SAMPLER	
* SOFTWARE	1495,00
DATL MIDI INTEFACE	
* 1 MIDI IND	
* 2 MIDI UD	
* 1 MIDI "THRU"	695,00
* KABEL	
DR.T'S MIDI INTERFACE	
* GENNEFØRT PARALLEL-PORT	
* 1 MIDI IND	
* 2 MIDI UD	595,00

PRINTERE:

ALLE PRINTERE LEVERES MED KABEL

9-NALS:

STAR LC 20	1895,00
------------	---------

MPS 1230

MPS 1230	1895,00
----------	---------

9-NALS FARVE:

STAR LC 200 C	2695,00
---------------	---------

MPS 1550 C

MPS 1550 C	2695,00
------------	---------

24-NALS:

STAR LC 24-20	3250,00
---------------	---------

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

til bundpriser

STAR LC 24-200 3395,00
24-NÅLS FARVE:
 STAR LC 24-200 C 3995,00
STAR MATRIX PRINTERE LEVERES MED DANK MANUAL OG 2 ÅRS GARANTI INKJET:

MPS 1270 1995,00
 HP DESKJET 500 C
 * 300 DPI FARVER
 * 16 KB RAM BUFFER 6868,75
BUBBLEJET:
 BJ 10 ex 2995,00
 BJ 10 ARKFODER 850,00

LASERPRINTER:
 CANON LBP 4 PLUS PROFF
 * 4 SIDER PR. MIN.
 * 1,5 MB RAM 11243,75
 STAR LS8II
 * 8 SIDER PR. MIN.
 * 1 MB RAM 8535,00
 STAR LS04
 * 4 SIDER PR. MIN.
 * 1 MB RAM 8118,75

AUTO. OMSKIFTERBOKSE:
 TIL 2 PRINTERE 595,00
 TIL 4 PRINTERE 885,00
MANUELLE OMSKIFTERBOKSE:
 TIL 2 PRINTERE 225,00
 TIL 4 PRINTERE 295,00

RAM UDVIDELSER:
 MEGACHIP 500/2000
 * 1 MB EKSTRA CHIPMEM
 * MULIGOR 2MB CHIPMEM
 MED FAT AGNUS 8372B
 * UDEN 8372B 1995,00
 * MED 8372B 2570,00

A500 INTERNET MED BATTERI-BACKUP & UR:
 512KB 299,00
 2MB-KORT
 * INCL. GARY-ADAPTOR
 * PRIS UDEN RAM 599,00
 * PRIS MED RAM 1399,00
 ADD RAM 540 4MB-KORT
 * PRIS UDEN RAM 995,00

A500 PLUS INTERNET:
 1 MB CHIPMEM 749,00
A500/A500 PLUS EXTERN:
 SUPRA RAM 500 RX
 * GENNEMFORT DMA-PORT
 * 1 MB RAM
 * PLADS TIL 8 MB 1295,00

A1000 INTERNET:
 INSIDER II
 * PLADS TIL 1,5 MB
 * UDEN RAM 1195,00
A2000 INTERNET:
 SUPRAM 2000
 * 2 MB RAM
 * PLADS TIL 8 MB 1599,00

SOFTWARE:
DATABASER:
 SUPERBASE PERSONAL 495,00
 INTERBASE 695,00

GRAFIK:
 DELUXE PAINT IV 999,00
 PHOTON PAINT 2 695,00
 DIGI PAINT 3 895,00
 TV-TEXT PROF. 995,00
 TV-SHOW 695,00
 PRO-VIDEO PLUS 3995,00

HJÆLPE-PROGRAMMER:
 QUARTERBACK V. 4.3 495,00
 QUARTERBACK V. 5.0 595,00
 QUARTERBACK TOOLS 695,00
 AMI-BACK V. 2.0 495,00
 AMIGA TIPS3/LOTTO 495,00
 THE WORKS 495,00
 DISKMASTER II 525,00
 OPUS DIREKTORY 449,00
 AMIGA DOS TOOLBOX 345,00
 CROSS-DOS V. 4 265,00

MUSIK:
 INTERSOUND 695,00
 AUDIOMASTER III 295,00
 AUDIOMASTER IV 695,00
 DELUXE MUSIC
 CONSTRUCTION SET 899,00

PROGRAMMERINGS-PROG:
 AMOS, THE CREATOR - EASY AMOS
 AMOS, THE COMPILER 399,00
 AMOS, 3D 449,00
 AMOS, EASY 479,00
 CAN-DO V. 1.6 895,00
 COMAL 485,00
 INTERASM 695,00
 MODULA 2 M2 SPRINT 1995,00
 SAS/LATTICE C5.5 2395,00
 SAS/LATTICE C++ 2195,00

REGNEARK/BUDGET:
 INTERSPREAD 695,00
 MAXIPLAN PLUS 695,00
 MAXIPLAN IV 1195,00
 Z BUDGET 299,00
 BS BUDGET 375,00
 HAICALC 395,00

TEKSTBEHANDLING:
 INTERWORD 695,00
 WORDPERFECT 4.1 1695,00
 EXCELLENCE 1995,00

TILBEHØR:
 A10 STEREO SPEAKERS 385,00
 ATONCE PLUS
 * PC-80286 EMULATOR
 * 16 MHz
 * PLADS TIL CO-PROCESSOR
 * 512 KB RAM 2595,00
A500/A500+ TILBEHØR:
 LOST CDTV-DREV 3995,00
 ATONCE
 * PC-80286 EMULATOR
 * 7 MHz 1499,00

AKTION REPLAY MKIII 999,00
 STOVLAG BLODPLAST 98,00
 STOVLAG HÅRDPLAST 150,00
 KEYBOARD SKIN 165,00
 MULTI-PLAYER KABEL 199,00
ACCELERATOR-KORT:
 ADSPEED 14,28 MHz 1795,00
 BLIZZARD 14,28 MHz
 * PLADS TIL 8MB RAM 2195,00
 VXL KORT
 * 25 MHz 3075,00
 * 40 MHz 4825,00

* MOTOROLA 68030
 * PLADS TIL CO-PROCESSOR
 * IC 68882 33 MHz 985,00
 * PLADS TIL 32 BIT RAM-KORT
 * 2 MB BURSTRAM 2695,00

A2000 TILBEHØR:
 KEYBOARD SKIN 165,00
 INTERN GENLOCK 495,00
 AKTION REPLAY MK III 999,00

CDTV TILBEHØR:
 CDTV KEYBOARD 695,00
 CDTV MOUSE 495,00
 CDTV TRACKBALL 1075,00
PRINTER-TILBEHØR:
 STANDART KABEL 195,00
 EDB-RINGBIND 6,99
 10 EDB-RINGBIND 49,95

VIDEO/GRAFIK:
 SHARP JX 100
 * FLADBED
 * FARVE SCANNER
 * SCANLAP SOFTWARE 4995,00
 HÅNDSKANNER
 * 400 DPI
 * 256 GRÅTØNER 1699,00
 * SOFTWARE
 ALFA-DATA HÅNDSKANNER
 * 400 DPI
 * 256 GRÅTØNER
 * OCR (ASCII GENKENDELSE)
 * SOFTWARE 2995,00

VIDEON 3.0
 * FARVE DIGITIZER
 * OGSÅ S-VHS
 * SOFTWARE 2995,00
 DIGI VIEW 4.0
 * DIGITIZER
 * SOFTWARE 1895,00
 RENDALE GENLOCK 2995,00

Autoriseret
Commodore
 værksted



Tonsvis
 af spil
 på lager

Seriøst
 software

Originale
Commodore
 reservedele

Postordre-
 salg

AMIGA

HER

AMIGA

AMIGA

Priserne er gældende fra den 25/8 til den 30/9 1992. Der tages forbehold for trykfejl.

BETA FON

Istedgade 79 • 1650 København V.

Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

	Herved bestilles:		
	Vare:	Antal:	Pris:
1:			
2:			
3:			
4:			

(+ forsendelse)

Navn : _____
 Adresse : _____
 Postnr./by : _____
 Evt. tlf. : _____

Kuponen sendes til: BETA FON • Istedgade 79 • 1650 København V.

STICK 'EM UP

Hvis du overvejer at købe et nyt joystick, vil du opdage at markedet mildest talt er oversvømmet med tilbud.

Mennesker, og dermed også spillere, er imidlertid forskellige. Nogen elsker teknologisk avancerede joysticks, andre kræver et flot design, nogen sætter pris på robusthed og andre igen foretrækker et joystick, der kan følge med en hurtig reaktionsevne. Derfor er det umuligt at lave en test, der ensidigt dikterer hvad du bør købe - det kommer helt an på, hvem man er. Derfor har vi foretrukket at give hvert joystick mere dybtgående karakterer inden for forskellige kategorier af krav, man kunne stille. Det kræver vist en nærmere forklaring.

On your marks...

For at du kan finde ud af hvad dit joystick bør hedde i fremtiden, har vi bedømt hvert joystick ud fra følgende kriterier:

- 1. ERGONOMI** (ligger joysticket godt i hånden, eller ender man med uheldredelig krampe, vabler og afrevne fingernegle?)
- 2. HOLDBARHED** (skal du købe et igen om en måned eller ti år?)
- 3. PRÆCISION** (kan en spiller med almindelig motorik ramme joystickretningerne præcis?)
- 4. DESIGN** (ligner joysticket noget af Picasso - eller Monberg & Thorsen? En subjektiv bedømmelse af udseendet, du sikkert vil være uenig med!)
- 5. TEKNOLOGI** (er der flere knapper end på et rumskib, eller er det den skrabede udgave?)
- 6. BLØD-HÅRD** (A er så blød, at du kan styre sticket ved at puste til det - E indebærer at kun Schwarzenegger og andre abearter kan rykke det)
- 7. BORD-HÅND** (A er kun til bordet, E kun til hånden)
- 8. PRIS/KVALITET** (Der er en økonomisk virkelighed bag alt. Får du hvad du betaler for?)

Det sidste punkt er det, der kommer tættest på en overall-karakter, men glem ikke, at joystick'et kan være meget billigt uden at være godt, ligesom et andet joystick kan være fantastisk fremragende, men til gengæld meget dyrt.

Et par fagglosser...

Flere steder vil du støde på begrebet microswitches, og den sim-

I den mest nøjagtige joysticktest nogensinde bragt i Danmark, vil vi vise dig, hvad der er værd at lægge hænderne på...

Af Christian Sparrevohn



pleste måde at forklare det begreb på er ved at sige, at det er når joysticket "clicker", hvis man rykker i det. Mere teknisk er det nogen små fjederbaserede kasser inde i sticket, der sørger for god holdbarhed og præcision.

Så er der begrebet "auto-fire", der betyder, at du istedet for at hele tiden selv at skulle trykke på den (ofte) røde fireknap, kan du få joysticket til at gøre det for dig. En fordel, når det gælder holdbarheden i joysticket - og i din finger!

Endelig har flere af de nye joysticks en indbygget slow-motion-funktion, der IKKE sløver spillet ned, men gør din sprite på skærmen langsom, i forhold til de andre ting, der sker på skærmen. Kan enten bruges til at komme nemmere igennem baner, der kræver pixel-præcision, eller til at gøre det sværere for dig selv.

QUICKJOY JUNIOR-STICK
(Spectra Video)
pris: kr. 87,50

Ha, ha, meget morsomt! Bare ikke hvis man har købt det.

Intentionen med joysticket har tydeligvis været, at man har villet lave et godt, billigt håndholdt joystick, men Quickjoy Junior ligger forfærdeligt i hånden og har ikke en eneste microswitch. Istedet er der placeret to stramme fireknapper, en kikset styrepind og det er omtrent det hele. Efter at have spillet med det et pinefuldt kvart, begyndte det at knirke og den ene knap satte sig fast. Ud over at joysticket er grimt, er det meget klodset og virkelig upræcist. Et godt eksempel på, at joysticks kan købes for billigt.

ERGONOMI

2

HOLDBARHED
PRÆCISION
DESIGN
TEKNOLOGI
BLØD-HÅRD
BORD-HÅND
PRIS/KVALITET

2
1
1
2
A
E
2

QUICKJOY HYPERSTAR
(Spectra Video)
pris: kr. 272,50



75% af jer kan godt afskrive Hyperstar. Af en uvis grund er det kun for venstrehåndede, og hvis vi sorterer de intelligente venstrehåndede fra, at den potentielle målgruppe ret begrænset.

Joysticket ser meget futuristisk ud, og ligner mest af alt en boreplatform, holdt fast af fem sugekopper. Styrepinden er af stål, alt er microswitch-styret og der er til og med autofire. Men knapperne er for små, og sat sammen to og to, så man ofte rammer ved siden af. Rykker man i joysticket vil man mærke, at det er løst - for løst, og selvom konstruktionen ser rimelig sikker ud, har vi fra redaktionens side svært ved at forestille os, at det holder i længden. Formen gør det stor set kun egnet for de venstrehåndede, der har meget små fingre, kun vil spille med joysticket på bordet, bruger cykelhandske (for at undgå den hårde kugle) og endelig har for mange penge. Er der mange af jer derude?

ERGONOMI
HOLDBARHED
PRÆCISION
DESIGN
TEKNOLOGI
BLØD-HÅRD
BORD-HÅND
PRIS/KVALITET

3
4
6
5
4
B
A
4

QUICKJOY SUPERSTAR
(Spectra Video)
pris: kr. 247,50

For de højrehåndede, der ikke kunne bruge ovenstående, er her en billigere og bedre model. Udseendet er meget identisk, men fireknapperne har bedre størrelse, selve joysticket lidt lavere og sugekopperne bedre

placeret. Men det ligger stadig væk for dårligt i hånden og er for løst.



ERGONOMI	3
HOLDBARHED	4
PRÆCISION	7
DESIGN	4
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	B
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	5

QUICKJOY TURBO (Spectra Video)

pris: kr 172,50



Et meget klassisk joystick, der har en lang, håndformet styrepind, et par knapper, en autofire og ikke så meget andet. Til gengæld er det udført i en fræk rød farve, er ikke så dyrt og giver sig ikke ud for mere, end det er: nemlig et bordjoystick, der ellers er svært at bruge. Forsøger man alligevel, vil man savne en skydeknap på selve basen. Turbo-sticket ser måske lidt gammeldags ud, men takket være solide microswitches er det hårdført, præcist og har en behagelig hårdhed. Værd at overveje til prisen.

ERGONOMI	5
HOLDBARHED	6
PRÆCISION	7
DESIGN	3
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	6

QUICKJOY II (Spectra Video)

pris: kr. 122,50

Fuldstændig identisk med ovenstående, men uden microswitches. Det smitter af på karaktererne, men til prisen er det ideelt som reservejoystick.



ERGONOMI	5
HOLDBARHED	4
PRÆCISION	5
DESIGN	3
TEKNOLOGI	3
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	6

QUICKJOY SUPERCHARGER (Spectra Video)

pris: kr. 172,50

Hvad gik der galt? Til trods for en blank rød farve, er joysticket formet som et overkøbt pindsvin med en kæp i øret - og på præcis samme måde føles styringen. I modsætning til de fleste andre joysticks, der kun kan bruges på et bord, er styrepinden ikke håndformet - med mindre du kun har to fingre - og det er ikke den eneste deformitet du skal have. Din tommelfinger skal helst have et naturligt knæk på 45° og din anden hånd skal helst være formet som en banan. Joysticket er tåbeligt kantet og så hjælper autofire og microswitches ikke meget.

ERGONOMI	2
HOLDBARHED	4
PRÆCISION	3
DESIGN	4
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	B
BORD-HÅND	A
PRIS KVALITET	2

QUICKJOY JUNIOR (Spectra Video)

pris: kr. 122,50

Helt klart kun til børn, med mindre du kan få din hånd igennem hullet på en femmer. Skal vi andre spille med det, bliver det i hånden, og her hjælper det, at der sidder en fireknapp på basen - selvom den er lille. Joysticket er kedeligt at se på, men selvom der hverken er microswitches eller autofire, er det et rimeligt køb til de små. Det er mellemhårdt, rimelig holdbart og ret billigt. Ikke det værste.

ERGONOMI	4
HOLDBARHED	6
PRÆCISION	5
DESIGN	1
TEKNOLOGI	2
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	6

QUICKJOY TOPSTAR (Spectra Video)

pris: 372,50

Det ville være en bedre investering at købe aktier i Haffnia. Joysticket gør hvad det kan for at virke pålideligt, med store stålfjeder i den gennemsligte base. Ingen har endnu kunne finde ud af, hvad de fjeder skal bruges til. Der mangler fireknapper på basen, og dem der sidder på selve sticket er utroligt dårlige. Topstar er så hårdt at rykke i, at det bliver upræcist og nemt bliver

skubbet så meget rundt i hånden, at det vil føles som om din hånd har været på besøg under en hammer. Måske er der microswitches, måske er der autofire, men det er bare ikke nok.



ERGONOMI	3
HOLDBARHED	3
PRÆCISION	2
DESIGN	4
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	D
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	2

QUICKJOY MEGASTAR (Spectra Video)

pris: 422,50



Måske forudsætter dette stick, at du har mange penge, men skulle du befinde dig i den situation, er Megastar ikke en dårlig måde at bruge sine penge på. Det er temmelig tungt, men et hurtigt kig gennem det gennemsligte plastic viser, at Megastar er fyldt til randen med kram. Alle microswitches (og der er 7 af dem) er låst fast i plastic, autofire-knappen sidder præcist, og selve styrepinden er armeret med en centimeter stål.

Og så er der fireknapperne - tre af dem og kæmpestore, så du i hurtigt tempo kan knalde hånden mod stickets ene side og være sikker på, at du rammer noget og at det du rammer vil holde. De tre fireknapper er bundsolide og reagerer lynende hurtigt, og skulle du være venstrehåndet, trykker du på en knap, drejer joysticket en halv omgang - dermed er problemet løst. Ganske vist er joysticket hårdt, men præcis på en sådan måde, at det er velegnet til alle former for spil. Et joystick der vil gå i arv fra far til søn.

ERGONOMI	6
HOLDBARHED	9
PRÆCISION	7
DESIGN	6
TEKNOLOGI	7
BLØD-HÅRD	D
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	7

THE BUG (Cheetah)

pris: 219,00

Et af de joysticks, der er mest uenighed om. The Bug ligner en flue eller en bille, med øjnene (fireknapperne) siddende på siden af joysticket. Konceptet ligner meget det, vi kender fra Konix' Speedking. Hold joysticket i den ene hånd, og fingrene vil lige lige ud for fireknapperne. Styrepinden er utrolig lille, og der skal kun bruges to fingre til at anvende det. Det giver en virkelig god kontrol, og det betyder, at joysticket kan være meget blødt. Resultatet er et præcist, anvendeligt og yderst komfortabelt joystick, der vil appellere til mange, ikke mindst på grund af det nuttede udseende. Men der er et par problemer:

For det første kræver det, at din hånd ikke er for stor, da du så sikkert vil føle det temmelig ubehageligt at spille med. Og for det andet medfører det meget løse joystick en mistro til, at det virkelig holder. Men er du til håndholdt joystick, er det afgjort værd at afprøve.



ERGONOMI	9
HOLDBARHED	5
PRÆCISION	7
DESIGN	8
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	A
BORD-HÅND	E
PRIS/KVALITET	7

THE TORTOISE (Cheetah)

pris: 289,00



Afsløring: På afstand har jeg altid godt kunne lide skildpadder. De skal ikke luftes, de larmer ikke, hvis man har glemt at fodre dem, og man kan bruge dem til både dørstopper og brevpresser.

Så da jeg ude på den aflange pakke, komplet med lufthuller, kunne se et billede af den skjoldslæbende skildpadder, blev jeg ret glad.

The Tortoise ligner da også så godt, at man skal holde det væk fra en skildpadder i løbetid, men det er vist også det eneste positive, der er at sige. For at bevare

udseendet, har man nemlig drop-
pet styrepinden, så al kontrol
foregår ved at rykke skjoldet i de
forskellige retninger. Det er
umuligt i hånden, det er umuligt
på et bord. Så selvom det er ergo-
nomisk, holdbart og flot lavet, er
der vel ikke andet for end at afsk-
rive det som den joke, det er.

ERGONOMI	6
HOLDBARHED	7
PRÆCISION	1
DESIGN	8
TEKNOLOGI	2
BLØD-HÅRD	8
BORD-HÅND	8
PRIS/KVALITET	1



THE ARCADE (EUROMAX)

pris: 269,00
Af mange sikkert allerede nu
spået som en vinder, men selvom
The Arcade er et fremragende
joystick, har det også sine bagsi-
der.

Lad os starte med det positive:
Et Arcade er flot designet. Med
sin ene fireknop, der sidder ude
for enden af en svag tilspidsning,
kan det bruges af såvel højre-
som venstrehåandede. Joysticket
er næsten umuligt at slide op, er
uhyre præcist og har gode micro-
switches. Kan bruges både på
bord og i hånden.

Men The Arcade (som var det
første joystick, jeg nogensinde fik
- snøft!) er begyndt at vise sin
alder. Det er ikke særligt hurtigt,
da det er en smule svært at gå fra
en lige retning til en skrå, uden
først at have været tilbage til mid-
ten. På et bord er det heller ikke
helt lykken: kun et par små knup-
per holder det fast.

The Arcade er en klassiker, der
gør sig bedst i platformspil og
karatespil. Men den
afgudsdyrkelse, der har fået utal-
lige spillere til fem gange om
dagen at kaste sig på knæ og ven-
de sig mod Mekka, fortjener det
ikke.

ERGONOMI	7
HOLDBARHED	8
PRÆCISION	8
DESIGN	6
TEKNOLOGI	3
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	D
PRIS/KVALITET	7

COMPETITION PRO (Dynamics)

Pris: 199,00

Et meget klassisk stick, der med
sin firkantede base, to fireknop-
per (uden microswitches) og sin

sorte og røde farve har sneget sig
ind i manges hjerter. Fordele og
ulempen er stort set de samme
som hos The Arcade: Pålideligt,
uopsideligt, præcist men ikke
hurtigt nok, ikke stabilt nok på et
bord og ingen autofire.

Vil på samme måde som the
Arcade vinde indpas hos dem, der
ikke er til de hurtigste actionspil
og fancy farver, men sætter på
det, der virker igen og igen. Prisen
er bestemt også overkommelig.



ERGONOMI	7
HOLDBARHED	7
PRÆCISION	8
DESIGN	4
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	7

COMPETITION PRO EXTRA (Dynamics)

pris: 249,00

Ved første øjekast er den eneste
forskel på dette og det originale
Competition Pro, at det er gen-
nemsigtigt, og det gør det ret
grimt. Men vinderjoysticket fra
Kick-Off-revanchen (Hej Steen!)
har forstået at kompensere for de
problemer, der var med det oprin-
delige.

Micro-switchene er placeret
tættere på pinden, så hurtigere
action endelig er blevet en realit-
et. Fireknapperne har også bredt
sig til ind under knapperne, hvil-
ket virkelig har hjulpet på kontrol-
len, men som sjovt nok har gjort
joysticket mindre holdbart. Enten
er der kommet autofire og
slowmotion-funktion - bare ærger-
ligt, at kontakten til begge dele
sidder lidt dumt.

På mange måder et bedre
joystick end det originale, men til
gengæld også dyrere.



ERGONOMI	7
HOLDBARHED	6
PRÆCISION	8
DESIGN	3
TEKNOLOGI	5
BLØD-HÅRD	B
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	7

COMPETITION PRO STAR (Dynamics)

pris: 279,00



Er denne udgave de ekstra penge
værd? Afgjort ja! Star-versionen
er for det første det flotteste
joystick i testen, med en semi-
genomsigtig, mørkeblå base og
sølvfarvet stick og knapper. Der-
udover er joysticket rigtig hurtigt,
uden nogensinde at blive
upræcist. Det skyldes en smart
anbragt fjeder, og microswitches,
der er anbragt meget tæt på selve
styrepinden - og da microswitche-
ne har en fantastisk kvalitet, er
holdbarheden høj. Ud over autofi-
re og slowmotion-funktion, er der
anbragt et par trekantede knap-
per, der giver midlertidig autofire
eller midlertidig slowmotion, der
forsvinder så snart knappen slip-
pes.

Min personlige favorit, og den
kan varmt anbefales til alle - men
husk solbrillerne, når du bruger
det!

ERGONOMI	7
HOLDBARHED	7
PRÆCISION	8
DESIGN	8
TEKNOLOGI	7
BLØD-HÅRD	B
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	8

MANTA RAY (Logic 3)

pris: 11,99 pund



Ligner måske en blåmalet avoca-
do, men er ikke dårligt til prisen.
Meningen er helt klar, at
joysticket skal ligge godt i hånd-
en, og det lykkes også til dels.
Fireknapperne ligger placeret ved
pege- og langefinger hos den
hånd, der holder joysticket, mens
den anden hånd skal kontrollere
den temmelig lille styrepind, der
er hård, præcis, omend en anelse
upræcis.

De to knapper under joysticket
er en anelse for hårde, men en
autofirefunktion kompenserer i
de spil, hvor mange skud er
påkrevet.

Der hvor joysticket desværre
fejler, er i sin mission for at blive
ergonomisk. Det kræver en

meget stor hånd at kunne få et
solidt greb omkring Manta Ray, og
selv da risikerer man, at det
smutter fra en som et stykke
sæbe. Umuligt at bruge på bor-
det.

ERGONOMI	4
HOLDBARHED	6
PRÆCISION	7
DESIGN	3
TEKNOLOGI	5
BLØD-HÅRD	D
BORD-HÅND	E
PRIS/KVALITET	5

ALPHA RAY (Logic 3)

pris: 10,99 pund



Som resten af serien et blåt
joystick, der dog ser betydelig
smartere ud end de andre. Med
sine fire sugekopper og tre fire-
knapper er det velegnet til at pla-
cere på bordet, men da der ingen
fireknop er på basen, og der sam-
tidig er en mærkelig fordybning
under joysticket, er det ikke rart i
hånden. Alting - inklusiv en autofi-
re-funktion sidder oppe på selve
joysticket, og det er på sin vis
rart, men problemerne opstår,
når man kaster sig ud i et hurtigt
action-spil. Joysticket bevæger
sig for upræcist, for uholdbart og
for langsomt. Afgjort bedst egnet
til flysimulatorer, men med min-
dre den danske pris bliver så lav
som den engelske er der ingen
grund til at investere penge i
Alpha Ray.

ERGONOMI	5
HOLDBARHED	4
PRÆCISION	5
DESIGN	6
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	4

STING RAY (Logic 3)

pris: 13,99 pund

Et meget specielt design (en pæn
måde at sige 'grimt' på) er det
første, man lægger mærke til. Et
pistolgreb, med den eneste fire-
knop siddende som aftrækker,
fører op til en base, hvor samme
hårde stick som på Manta Ray
befinder sig sammen med en
autofire. Nær ved tommelfinge-
ren er der placeret et par meget
små fireknapper uden switches,
men de er for akavede at trykke
på, og hurtigt glemmer man, at de
er der.

Hvad Logic 3 åbenbart har
glemt er, at en meget kort styre-
pind kræver, at den anden hånd
kan stabilisere joysticket 100% -

men pistolskæftet er ganske enkelt ikke nok. Ikke værd at samle på.



ERGONOMI	4
HOLDBARHED	5
PRÆCISION	5
DESIGN	2
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	4

GAMMA RAY (Logic 3) pris: 24,99 pund.

Her har vi at gøre med et joystick, der er meget svært at bruge i hånden. Men når først det er placeret på bordet, vil du meget hurtigt opdage, at der til gengæld er gjort noget ud af at forestille, at joysticket kan en grueligt masse.

Og det kan det da også - bare ikke noget, du kan bruge til noget. Faciliteterne indeholder bl.a. et stopur, der kan vise dig hvor lang tid du har spillet, et par dioder, der fortæller dig hvilken retning du holder joysticket i, autofire i tre hastigheder og intet mindre end fem fireknapper. Ser man bort fra de forskellige gimmicks, er sticket måske ikke det værste af de afprøvede. Styrepinden er den samme som på Alpha Ray, men der er gjort lidt mere ud af switches. Problemet bliver nu bare, at joysticket knager gevaldigt, når man bruger det - der er for meget plastic og fyld.

Rimelig holdbart, præcist og ergonomisk, men bliver formentlig alt for dyrt i Danmark til, at det er værd at spille penge på.



ERGONOMI	5
HOLDBARHED	5
PRÆCISION	5
DESIGN	4
TEKNOLOGI	7
BLØD-HÅRD	4
BORD-HÅND	A
PRIS/KVALITET	3

125+ (Cheetah) pris: 139,00

Et gammelt joystick, der ikke desto mindre er pengene værd. Ganske vist er der ingen micro-

switches, men såvel fireknapper som styrepind virker holdbare og hurtige. Der er sugekopper i bunden, og siderne på joysticket er buet en lille smule, så man alligevel kan holde det i hånden. Styrepinden måtte godt være lidt bedre at holde om, men til så billigen pris (og så med auto-fire!) er det bestemt værd kigge på - måske især som reservejoystick.



ERGONOMI	4
HOLDBARHED	5
PRÆCISION	5
DESIGN	2
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	C
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	5

STAR PROBE (Cheetah) pris: 179,00



Lidt mere strømnet til se på, med sin sekskantede base og cobraagtige hovede. Fire fireknapper, alle med microswitches, gør joysticket særdeles velegnet både på bordet og i hånden, og pinden ligger virkelig godt i hånden. Men, men, men; Joysticket er meget løst, og tager desværre skade af at blive rykket bare lidt for hårdt i. Det kan gøre Star Probe til en kort (og på længere sigt: dyr) fornøjelse.

ERGONOMI	6
HOLDBARHED	2
PRÆCISION	5
DESIGN	6
TEKNOLOGI	4
BLØD-HÅRD	A
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	4

SUPERPRO ZIP STICK (Sonmax) pris: 269,00

Et virkelig kompetent joystick, der på mange måder minder om Competition Pro, men som er meget bedre. Fireknapperne udmærker sig ved at være så hurtige, at man næsten ikke tænker på at benytte sig af den autofire, der ellers sidder i siden, og styrepinden har den sjældne egenskab at være løs uden at være uholdbar. Det

hele kommer i et flot gult og sort design.

Skal man sætte finger på noget (og det skal vi jo!) må det være sugekopperne, der gør joysticket svært at holde i hånden, men da fireknapperne jo sidder på basen, er det heller ikke umiddelbart godt på et bord. Derfor tager det et par spil at vende sig til Zip Stick'et, men når først det er sket, er man solgt. Et stick på niveau med Competition Pro Star.

ERGONOMI	5
HOLDBARHED	8
PRÆCISION	7
DESIGN	6
TEKNOLOGI	7
BLØD-HÅRD	B
BORD-HÅND	C
PRIS/KVALITET	8

QUICKSHOT FOOTPEDAL (Spectra Video) pris: 522,50

Egentlig slet ikke noget joystick, men sjovt nok til at vi ikke kunne dy os for at tage det med. Uvist af hvilken grund er Pedalen blevet enormt dyrt i Danmark, men det kan betale sig at købe den i udlandet - hvis man da er til den slags.

Ideen er simpel, men genial. Dit konventionelle joystick sluttes til halvt meter langt bræt, der består af tre pedaler. På et lille panel indstiller du nu, hvilke pedaler, der skal styre hvilke af de sædvanlige funktioner, og herefter er du kørende med både hænder og fødder.

At jeg anvendte ordet "kørende" var ikke helt tilfæl-



digt, for ideen er selvfølgelig genial til bilspil, hvor de tre kontakter kan være speeder, bremse og gearskifte. Imidlertid kan det være sjovt også at bruge pedalerne til flysimulatorer eller karatespil - for selvom det er svært at vænne sig til det, er det ret sjovt at prøve! Lad os se noget mere af den slags.

Konklusion

At købe et joystick er en jungle, og den eneste

måde at slippe ud af den på, er ved at gøre det klart for sig selv, hvad man egentlig ønsker. Derfor er det svært at kåre en egentlig testvinder, men vil du have et godt joystick, og er prisen i allerhøjeste grad af betydning, er nogen af de billige Quickshots en god ide. Vil du ofre lidt mere, må det blive på et Zipstick, et Competition Star eller et Arcade, og er du helt ligeglad med prisen, er Megastar et godt bud. Men forsøg selv at kigge ovenstående karakterer igennem, til du finder det joystick, der passer perfekt til dine behov - og de kan meget vel være nogle helt andre end mine.

Fakta:

Overgaard Andersen, tlf.: 31 42 12 68
Daisy Software, tlf.: 31 31 75 23
SuperSoft, tlf.: 86 19 32 44
Amiga Warehouse, tlf.: 86 16 61



"Den bedste harddisk til
191: Test "Sehr gut"
... + HD + RAM 2/8 MB til
... næsten lydløs - Ultra k
... korreklar med work
... software

MultiEvo

Den bedste harddisk til A500* Amiga
2/91: Test "Sehr gut"

SCSI-II-Controller + HD + RAM 2/8 MB til A500-
500 plus. Superhurtig, næsten lydløs. Ultra-komp-
act. Leveres komplet og korrekt med work-
bench installeret. Dansk manual og software.

Quantum LPS 400 349,-
Quantum LPS 400 449,-
Quantum LPS 400 49,-
Quantum LPS 400 R

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
120 MB Quantum LPS
240 MB Quantum LPS
2 MB Ram
8 MB Ram

[illegible]

MultiMegaCard II
RAM-kort A2000 2/4/8 MB RAM Q-Wait-States
Autokonfig

8 MB
SOFTWARE

THE 99 LITTLE
POSTERS

SOFTWARE
 4000 Logic
 4000 Base
 4000 Embedding & Moulding System
 4000 Turbo HD

495
495
495
495

Evolution A 2000

Test Amiga 11/91: "Sehr gut"

SCSI-II-Fileserver 20000 Körnermilos High-End-Controller - Mit Quantum 240 MB LPS 1,2 MB/sek (68000) herholdis 2,0 MB/sek (68030), max 2,8 MB/sek - einstellende Virtual Memory System - Autobiobit Kick 1.2 - 2 x

Quantum LPS
um LPS
OS

52 MB Quantum LPS
105 MB Quantum LPS
132 MB Quantum LPS
160 MB Quantum LPS

Joymouse
Elektronisk mus og joystick
omskifter

Test Arnica 3190: "Sehr gut"
incl. positionismus - 1024 lpl - Oversea DIN
(12/12 tommen) kompatibel med DPaint,
Pagestream etc. etc.
- (A 2000/3000)

Kr. 3495,- (A 2000/3000)
Kr. 3995,- (A 500)
Kr. 495,- Stifter

Kr. 3495 - (A 20)
Kr. 3995 - (A 500)
Kr. 495 - Sifter
Maestro 16 Bit CD/DA Interface.
Incluzie muzică digitală dintr-o listă
CD/DAAT în din Amiga 2000/2000
cârmă de control
Kr. 1495-

Upgrade A500

Vil du have kickstart 2.0 i din gamle maskine, eller vil du kunne køre de gamle programmer på din nye A500 plus, så er hjælpen her.

incl. kickstart 2.0 ROM
eller 1,2 - 1,3/2,0
+ 2.0 ROM

MultiCom incl. kickstart 2.0 ROM
Kickstartomskifter 1.2 - 1.3/2.0
MultiCom + omskifter + 2.0 ROM
Kickstart 1.3 ROM
Kickstart 1.3 ROM
MegaChip 500/2000
incl. Fat agnus 2MB

3495,-
4495,-
4995,-
RING!
700,-
2900,-

NU DANSK
VLAB A500/A600
VLAB A2000/A3000

3295,-
2795,-

Test Amiga 5/91 "gut" (karakter 9,3)
Flicker Fixer grafikkort A2000 - Det originale!
Ingen Interlace flimmer - Alle farver - Full over-
scan - stereo-audiomodel - op til 120 Hz med nyt
software.

1795,-
1895,-

GVP-harddisk til Amiga

Som en lille opdatering til harddisk-testen i december, bringer vi her en test af GVP's Serie II SCSI-harddisk

Af Lars Jørgen Helbo

I december (DNC 12/91) testede vi tre billige SCSI-harddiske til Amiga. I mellemtiden er priserne faldet kraftigt. GVP's 52 Mb harddisk til A500 som i december kostede 6000 kr; kunne i juli fås for 4795 kr. De tre testkandidater er naturligvis også blevet billigere (især MultiEvo-lution); men forskellen er blevet mindre, så en GVP-disk i dag er et reelt alternativ.

Søndag d. 5. april sagde min Alcomp AT-harddisk farvel efter 4 års tro tjeneste. Omti-controlleren havde som så ofte før løsnet sig fra interfacen. Da jeg ville skubbe den på plads, havde jeg glemt at slukke Amigaen, og det kvitterede interfacet med en næsten usynlig røgøjle - det var det.

Da jeg ikke kan forestille mig et liv uden harddisk, ringede jeg mandag middag til Amiga Warehouse (efter 18 timers forgæves redningsforsøg) og bestilte en ny GVP'er. Tirsdag morgen kom den med posten. Hvem talte om lange leveringstider i EDB-branchen?

Generelt

Til A2000 får man et controllerkort med påsat harddisk (52-240 Mb) og plads til 8 Mb fastram. RAM-udvidelsen kan ske i skridt på 2 Mb. På bagsiden sidder et 25-pols SCSI-stik. Andre SCSI-enheder kan altså tilsluttes både eksternt og internt.

Harddisken er monteret direkte på printpladen. Det er en hård belastning for en tynd plastikplade, GVP skriver da også i manualen, at harddisken skal bygges ud, hvis Amigaen skal flyttes. Det ville være bedre, hvis printpladen var forstærket med en metalramme, det gør f.eks. Supra.

I A500-udgaven er det samme indhold anbragt i et formstøbt plastikabinet, hvis design passer perfekt til computeren. Denne version er også forsynet med en autoboot-afbryder, så harddisken kan kobles fra, hvis et spil kræver det. Expansion-bussen er ikke ført igennem. Til gengæld findes et internt såkaldt "mini-slot",

hvortil man kan få forskellige udvidelser. F.eks. har GVP lige præsenteret en særlig udgave af ATonce+ under navnet GVP / PC286. Der leveres også en særlig version med indbygget 68030 acceleratorkort; men det løser jo ikke problemet med Action Replay.

I modsætning til de tre diske i december-testen har den egen strømforsyning. Det kan være en fordel, hvis man har andre strømforbrugende udvidelser, f.eks. et internt acceleratorkort.

Installation

Installationen er lige så enkel som ved de tre andre. På A500 sættes harddisken ind i venstre side. På A2000 placeres controllerkort og harddisk i et af de 5 Amiga-slots, og ledningen fra kontrollampen sættes på kortet. Det er alt.

Harddisken leveres formateret med Workbench 1.3. Så snart harddisken er sat i Amigaen, kan man altså boote fra den.

Hardware

Elektronikken ser usædvanligt godt ud. Man får umiddelbart tilfald til produktet. Det gode indtryk understreges af, at GVP giver to års garanti på harddisk og komponenter.

En anden fremtidssikring får man derved, at controlleren over-

holder alle Commodores specifikationer. GVP bruger i modsætning til de tre harddiske i decembertesten rigtig DMA (Direct Memory Access). Derfor er harddisken hurtig, især hvis den forsynes med fastram, så kan den komme op på at læse 1,2 Mb/sek.

dansk manual. De er begge kortfattede men velskrevne. Den engelske udgave er lidt mere omfattende, f.eks. indeholder den et udførligt afsnit om brug af Bridgeboard i forbindelse med harddisken. Men også den danske version indeholder alt det, man umiddelbart har brug for. Ganske vist omtaler den danske



GVP Impact A2000-HC+ installeret i en Amiga 2000. Længst til højre selve harddisken, i midten controlleren og til venstre soklerne til RAM-udvidelsen. De tre ledninger øverst til venstre forbinder controlleren med kontrollampen.

Software

Det medfølgende installationsprogram FaaastPrep har intuition-overflade med menuer og gadgets. Det er derfor meget nemt at bruge, selvom det er på engelsk. Med programmet kan man formatere og partitionere harddisken. Det har man ikke umiddelbart brug for, da den som sagt leveres klar til brug. Der er imidlertid ingen tvivl om, at det er et godt program, som er velegnet, hvis man vil ændre partitioneringen eller tilslutte andre SCSI-enheder. Bortset fra det er mit indtryk af den medfølgende diskette mindre positivt. De fleste programmer er slet ikke nævnt i manualen. Nogle programmer har intet med harddisken at gøre. En fil med SCSI-eksempler findes i komprimeret format; men et dekomprimeringsprogram mangler!

Manualen

Sammen med harddisken får man både en engelsk og en

manual en dansk version af FaaastPrep, som (endnu?) ikke udliveres; men det er kun en detalje.

Facit

En GVP-harddisk er uden tvivl noget af det bedste, man kan gøre for sin Amiga. Kvaliteten af elektronikken er meget høj, controlleren er yderst kompatibel og harddisken er hurtig. Hvis GVP bare ville rydde lidt op på installationsdisketten og dokumentere indholdet lidt bedre, ja så ville alting bare være dejligt.

I få ord:

- + DMA til fastRAM (hurtig)
- + meget kompatibel
- + godt design
- + dansk manual
- + intuition installationsprogram
- + 2 års garanti
- gennemført expansionbus
- hjælpeprogrammer

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Silent Evening"

Kopi eller ej, Ole Petter Rosenlund kommer klart ind på en førsteplads. Denne let be-drøvet kvinde med den romantiske baggrund fik det sentimentale op i mig. Hvem der befandt sig i sådan en stemning, med sådan et ydre!!! Det er da det perfekte billede her hvor sommeren synger på sidste vers.
Ole Petter Rosenlund
Høgatan 1
5260 Indre Arna
Norway
-ville have en effekt a la airbrush, og det er lykkedes meget godt. Det evige spørgsmål melder sig nu: "er dette mesterværk falsk?" Nu er jeg ikke et overmen-neske der sidder og holder øje med hvad der bliver kreeret rundt omkring i verden og muligheden er der at jeg engang imellem bliver snydt, men det må både I og jeg lære at leve med, for der er simpelthen intet vi kan gøre ved dette problem. Men endnu engang opfordrer jeg til at Galleristerne er ærlige og sender originale værker ind!! Og hvis tilfældet er at vi på re-

daktionen finder en synder, bliver præmien tilbage-trukket.

Da vi i dette nummer indføre PC-sektion i Gameplay syntes jeg det var passende med Gallerys første PC-billede, "Two faced", indsendt af Stig Sørensen Vadsbystræde 7

2640 Hedehusene

Som Stig selv nævner i sit brev tror mange sikkert at PC-ejere er nogle kedelige dødbiddere der intet talent besidder. Det modsatte er hermed bevist og er sam-tidig en opfordring til flere PC-ejere tager konkurren-cen op og sender ind til Gallery. I så fald vil det lette mit job hvis I arkiverer jeres billede som TIFF.

Vivi Fæster

Anderupvænget 15

5270 Odense N

har lavet denne flotte fisk, sprællende i sin fangers net med flotte sommerfarver og liv i billedet, eller rettere død, i hvert fald for fisken.

Den gamle rotte her på Gallery er:
Dorian Dønæs

Haderslevvej 105C vær. 2

6000 Kolding

som med billedet "Loveflight" kommer ind på 4. plad-sen og efterfølges af: Charlotte Greve

Terreserne 14

2700 Brønshøj

med billedet "Save the World." Behøver jeg kommen-terer denne titel?? Dog kan nævne at efter ferie i Grand Canyon strømmede minderne frem, jeg måtte bare have det med!!

Pagh Mortensen.

Høje Gladsaxe 42

2860 Søborg

opfordrer til at redde hungersnøden (i Somalia red.) med billedet Saft.

og Rune Pegett

Kalmargade 53

8200 Århus N afslutter denne måned med billedet "Eagle" som vi desværre måtte konvertere fra HAM til 32 farver grundet tekniske vanskeligheder. Und-sk-yld Rune, men det var uundgåeligt!!

**Gallery introducerer nu det første PC-billede i DNC's historie,
med en klar opfordring til at følge op...
Samt endnu en lille snak om kopiering!**



"Two faced"



"Fangst"



"Love Flight"



"Save the World"



"Saft"



"Eagle"

GOD SERVICE KOSTER IKKE MERE!

Hos BMP- City-Data ved vi hvad god kundservice er!

Vi er først tilfredse når DU er tilfreds!

Derfor kan vi idag prale af en stor, fast kundekreds, der kommer igen og igen. Det betyder lavere reklameomkostninger - så god service betaler sig.

Således giver du ikke mere for varen, selv om du får den bedste service hos BMP- og City-Data.

Velkommen i klubben!

ROCHARD



Superhurtig
15 ms hard-
disk. Incl.

strømforsyning
og indbygget

miniblæser. Mulig-
hed for RAM i trin
på 2, 4, og 8 MB.

Rekvirér gratis informa-
tionsmateriale!

RAM

ZYDEC 2/8 MB Extern
Passer til både A500 og
A500 plus
Incl. 2 MB RAM

1998,-

512 KB m/ur til A500

kr. 298,-

1 MB RAM til A600

kr. 998,-

1 MB til A500+

kr. 748,-

ROCTEC 2 MB med 1 MB
CHIPMEM incl. GARY og
CPU. Til A500

kr. 1398,-

SNUP

flotte videobil-
leder direkte

ind i din
AMIGA
med "The
Complete
Colour Solution". En
komplet pakke med digitizer,
RGB-splitter og software.
Som extra pakke-bonus
medfølger tegneprogram-
met Photon Paint, ganske
gratis!

Før 2998,-
Nu **1998,-**
Komplet



ROCGen Genlock

Sæt tekst og grafik på din hjemmevideo!

ROCGen RG300
m/grafikfader

kr. 1598,-

ROCGen plus RG310
thru RGB+VIDEO
Keyholeeffekt + stik
til ROCKey.
grafik+videofader

kr. 2498,-

ROCKey (effektbox til RG310)
Udmask farver og erstat
med video o.m.m.
Rekvirér
specialbrochure!

kr. 3498,-



STAR SJ48

Inkjetprinte-
ren, der
skrives som
en laserprin-
ter. Svarer til
BJ10ex, men har
2 års garanti incl. dri-
verdisk, patron, papir og
kabel.

kr. 2998,-

DREV

ZYDEC 3,5"
KVALITET
kr. 898,-

ROCLite 3,5" med
no-click og antivirus
funktioner

kr. 998,-

AmiText 3,5"
med no-click

kr. 698,-

Q-TEC 5,25"
lowpower

kr. 1398,-

Intern
A500/2000

kr. 998,-



Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne ef-
ter eget valg fra den store
FRED-FISH samling på
CD-ROM. Pr. disk
incl. disk.

kr. 10,-

Vi har et
kæmpe
udvalg i tilbehør
til din Amiga!
RING og bestil
det GRATIS 92
katalog i dag!
Kom og se den
nye SPIL-afdeling
i CITY-DATA. Der
kommer nye spil
hver onsdag!

ACTION REPLAY 3

Giver 100-vis af nye
funktioner. F.eks.: Kopi,
evigt liv og slowmotion.
Rekvirér specialbro-
chure!

Før A500/A500+ kr. **998,-**
Før A2000 kr. **1198,-**

Dansk
manual

BUTIK



midt i KØBENHAVN
City-Data Shop ApS
Peder Hvithøjds Stræde 4
1173 København K

Tlf. 33 33 07 27

Mellem Rundetårn og Dælls Varehus

200m til Nørreport St. Parking ved døren

ÅBNINGSTIDER:
Man.-tors.:
10.30 - 17.30
Fredag:
10.30 - 19.00
Lørdag:
10.00 - 13.00

POST- ORDRE



42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge
Postordretelefon er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil
eller send din
bestilling pr. brev.
Vi sender til dig
OMGÅENDE!
Porto for for-
sendelse kr. 25,-
ansat vægt
Efterkravsgebyr kr. 25,-

Music Nonstop

Læsernes musikalske
Amiga-spørgsmål bliver
besvaret af musikekspert.

Ved Gert Sørensen



Kun engelsk udgave

Kære Gert Sørensen, jeg så i Computer Hotline nr. 3, at du har med computer-musik at gøre - derfor har jeg følgende spørgsmål: Ved du om der findes en DANSK manual til mit program: Music De Luxe? Jeg forstår ikke at bruge det, da jeg kun har en engelsk udgave.

Kender du andet, idet jeg søger materialer, så jeg kan komponere musik via keyboard og min Amiga 500.

Med venlig hilsen, Bent Hansen, musikpædagog, Tved 144, 6270 Tønder.

Kære Bent Hansen. Tak for dit brev. Da jeg ikke kender programmet "Music De Luxe", går jeg i mit svar ud fra at dit program hedder: "De Luxe Music Construction Set". Iflg. pålidelige kilder (diverse softwarehouse) findes der ikke en dansk manual til programmet. Til at komponere musik via keyboard er programmet ikke det mest velegnede, men da du ikke har specificeret dit behov, vil mit råd til dig være, at kigge på programmer som: Steinbergs Pro 24, Dr. T.s Level II, Dr.T.s Tiger Cub eller Bars and Pipes Professional fra The Blue Ribbon Soundworks Ltd. Det er alle programmer at høj prof. standard, der alle er omtalt/ anmeldt i tidligere numre af Det Nye COMpuTer.

AMIGA MUSIKBREVKASSE

Har du spørgsmål vedr. Amiga musiksoft- og/eller hardware, så skriv til Det Nye COMpuTers musikbrevkasse. Her vil musikeksperten Gert Sørensen være dig behjælpelig.

Skriv til:

Det Nye COMpuTer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "Music-nonstop"

MIDI kan ikke lukkes

Fornylig har jeg anskaffet et Deluxe Music Construction Set til min Amiga 500. Det spiller flot MIDI-musik på mit Kawai FS680 keyboard, men jeg har et problem med at få lukket DMCS's MIDI port efter brug. Klikkes igen på MIDI ACTIVE kommer en guru farende med en debug. Det samme sker, hvis man klikker på QUIT i DMCS. Slukkes direkte på Amigaens netafbryder, kommer guru'en på besøg, ved næste opstart af Amigaen.

Der mangler åbenbart en reset funktion til MIDI i Deluxe Construction Set. Kan der gøres noget ved problemet?
Ander Hansen, Skævinge.

Der mangler ikke en reset funktion i programmet, så enten er der en fejl på din programdiskette (som du helt sikkert kan få ombyttet i den forretning, hvor du har købt programmet), eller der er en defekt (eller virus) i din Amiga. Hvad med at prøve at køre programmet på en anden Amiga 500? Så vil du hurtigt se om det er programmet eller Amigaen der er defekt.

Månedens abonnements- vindere!

kr. 5.000,- i vores fantastiske præmie-udtrækning FOR ABONNENTER er fundet! Se også straks, om DU har vundet!

Hans Kristian Pedersen i Grindsted løber med de kr. 5000,- i denne måned! Hans Kristian er nemlig Det Nye COMpuTers heldige vinder, i den spændende præmie-udtrækning blandt abonnenterne!

Har haft Amiga siden '90

I 1990 købte Hans Kristian en Amiga 500, der siden er blevet udvidet med 1MB RAM. Amigaen bruger Hans mest til at spille på, men der bliver også til lidt tekstbehandling i ny og næ. Typisk bliver der spillet for afslapnings skyld, når Hans kommer træet hjem fra arbejdet som kontorassistent på et slagterikontor.

Og så går det ud over bilspilene, der er 24-årige Hans' største fornøjelse, sammen med Eye of the Beholder.

Synes bladet er godt

Hans Kristian er meget tilfreds med bladet. Han siger: "Det er rigtig godt - og jeg læser faktisk alt i bladet, både det sjove og det seriøse!"

I øjeblikket sparer vores vinder sammen til en printer, men nu hvor der er dumpet kr. 5000,- ind af døren bliver det nok til en hårdisk "Selv om det også ville være rart med mere RAM", afslører Hans Kristian.

Har valgt Scanteam

Hans Kristian har valgt at gævekortet skal udstedes til Scanteam, der ligger i Århus-området, der ikke ligger så langt igen fra Grindsted.

Tillykke til Hans Kristian Pedersen - hvem bliver den heldige i næste måned - DIG måske...?

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Hans Kristian Pedersen, Grindsted
2. præmien, kr. 1000: Carsten Lau, Hvidovre
3. præmien, kr. 1000: Christian D. Hansen, Hørby

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

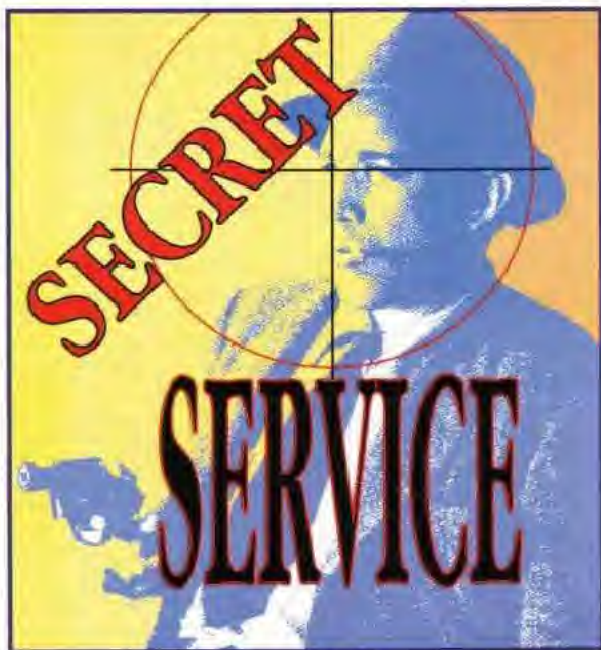
Niles Henning Dahl, Århus V, Tommy G. Andersen, Midelfart, Brian Han-

sen, Næstved, Lasse Christensen, Frederiksberg C., Thor Larsen, Aalborg, Grønland, Kurt Andersen, Albertslund, Arny Mortensen, Høje Tåsinge, Jakob Welding, Værløse, Casper Sørensen, Søby, Thomas Ritschard, Kalundborg, Jacob Schmidt, Nivå, Bente Lou Isbye, Høje Tåsinge, Kenneth Rasmussen, Ballerup, Michael Larsen, Odder, Glen Hørding, Fårevæjle, Ole Henriksen, Frederiksberg C., Søren Skov, Langeskov, Michael Froz, Brøndby, Morten Andersen, Roskilde, Jørgen V. Grønborg, Risskov, Denny Bjørnmoose, Glislev, Niels Jensen, Kbh. S., Alan Krarup, Grindsted, Irving Jensen, Frederiksberg, Michael Gram-Madsen, Grenå, L. Munck, Vejby, Petter Vlerock, Åbenrå, Henrik Holm, Brande, Frederik, Fanth, Næstved, Peter Rydman, Græsted, Henrik Stengård Jensen, Hørsholm, Ulrik Bruun Nicolaisen, Flemming, Morten Gryszk, Haderslev, Ronni Andersen, Birkerød, Simon Kruse Rasmussen, Åbyhøj, Brian Frederiksen, Køge, Dan Christiansen, Silkeborg, Thorsten Blum, Nyborg, Christian Tuborg, Silkeborg, Rene Christiansen, Lemvig, Lisbeth Trampe, Virum, Jørgen Madsen, Esbjerg, Thomas Pringle, Kbh. K., Rene Elgaard, Hovedgård, Michael Høegh, Sønderborg, Peter Henningsen, Allerød, Klaus Peterse, Hinnerup, Casper Trapp, Ålgård, Martin Larsen, Randers.

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!



Sidste månedens vinder af førstepræmie kr. 5000,- Casper Nyholm Larsen, Virum, jublede i telefonen, da D. ringede og afslørede den gode nyhed.



- så behøver du kun at læse eet sted.

POPULOUS II

On a mission from God (ADKUCMCZNDIFNL)...

705-AAER 710-00UGAD 715-EMEMAT 720-QUWOAC 725-ITADAG 730-UXDOAB 735-SOLLAK 740-ADIS 745-UXMMAD 750-FENEAT 755-TTUHAC 760-PIMEAG 765-LLOPAB 770-LOAKAF 775-AGLO 780-UBGHAD 785-ETIMAT 790-MMMNAC 795-IMEGAG 800-LDQUAB 805-OWHEAF 810-ALUM 815-UHAFAC 820-EGHOAT 825-NETHAC 830-JIINAG 835-ACNEAB 840-OPITAF 845-HETU 850-TUFEAK 855-SIUNAT 860-DDAGAD 865-MOOMAG 870-AFAAAC 875-UNWIAF 880-PEUX 885-CCIAK 890-ISTTAT 895-THLEAD 900-OMUBAG 905-AMAMAC 910-UGOWAF 915-NEABAB 920-VEJIAK 925-WILYAT 930-ABPIAD 935-WONGAG 940-MEETAC 945-SUUPAF 950-IIALAB 955-LYOOAK 960-DOAC 965-AKDOAD 970-UMDDAG 975-LETIAC 980-NGCCAF 985-TIERAB 990-GHUGAK 995-HOEM 999-WOITAB.

Endnu engang tak til Jan RISE og de andre, der har hjulpet til.

CRUISE FOR A CORPSE

Klokken er 16:40, vores helt er gået ned igennem en lem...

Tag kobenet og brug det på den lille kasse (case), der ligger lige ved siden af den store, hvide kasse.

Tag dåsen, brug dåseåbneren på dåsen (tin), og en håndgranat vil falde ud!

Brug kobenet på den løse planke ved siden af elevatoren, tag den film rulle, der ligger i hullet (16:50)

Gå til maskinrummet og tag skruetrækkeren, der ligger på den venstre hyld (17:00)

Gå til Smoking Lounge og træk i filmfremviseren. Undersøg film-fremviseren. Sæt filmen i filmfremviseren. Brug skruetrækkeren på den lille skru, tænd den grønne kontakt og se filmen (17:10)

Sluk for filmen og gå til opholdsstuen (rear hall), hold øje med skærmen. (17:20)

Gå til Suzanne's kahyt, undersøg liget (17:30)

Gå til kaptajnens kahyt, tag bogen fra bogreolen (17:40)

Undersøg bogen, åben den, undersøg den røde skrift (inscription). Du skulle nu gerne se ordet "Incal"

Gå til Niktos kontor og undersøg bogen i bogreolen, der står mellem bogen-derne.

Du vil nu automatisk placere den funde bog i bogreolen. Nu skal du sætte bøgerne, så de danner ordet Incal (den venstre side skal være ubrugt) (17:50)

Nu vil en hemmelig dør åbne sig, så kast sæben på den hemmelige dør (18:00)

Gå ind i det hemmelige rum, undersøg dukken, undersøg mafioso (18:10)

Tag dukken (18:20)

Gå til Smoking Lounge og vis dukken til Daphne (18:30)

Når alle er samlet, er det tid til at udpege morderen - og hvem mon det er? For en gangs skyld må du klare dig selv...

WARLORDS

Hvis du har problemer med dette spændende strategispil, vil hjælpen fra Michael W. Mortensen, Lyngby, sikkert glæde dig.

1. Ens hovedborg kan altid producere en eller anden "krieger", enten ekstra stærk eller producere ham hurtigere. I starten af spillet (de første 5-6 ture) skal du producere noget, der går hurtigt, f.eks. Light Infantry. Herefter går du igang med borgens specialitet. Hvis du f.eks. spiller Storm Giants, kan du lave "Giant Warriors" på kun to ture.

2. Gør det til en vane, at når du har erobret en fjendtlig borg, skal den producere noget, der går hurtigt. Det gælder i hvert fald indtil man har mænd nok til at forsvare sin borg og angribe en ny. Når det er klaret, kan borgen gå i gang med at producere noget af det tunge skyts.

3. Ens helt er den vigtigste person i spillet. Brug KUN helten til at undersøge de udforskede steder, aldrig til at gå i krig mod fjenden.

4. Ens hære skal blandes efter to principper:

a) de hurtige og langsomme hver for sig.

b) Gerne med et overnaturligt væsen (drage, dæmon, spøgelse o.lign)

5. Når man skal erobre en stærkt befæstet borg, kan man "blotte" en af sine egne borge i nærheden og lave en "forsvarsskæde" uden om den, så ingen kan trænge ind.

Imidlertid tror fjenden, at man er flygtet, og de strømmer ud af deres stærke borg for at få fingre i din. Det de bare ikke ved er, at når de kommer tæt på, får de smæk! Dette lille trick kan bruges, indtil der er ca. 20% af fjenderne tilbage. Herefter skulle det være "piece of cake" at indtage bogen.

6. En smart fidus er, at man kan "hægte" helte på en Pegasus, Griffith eller drage, så helten kan flyve over vandet.

7. Husk regel 1-6! (du er en spasmager, Michael! - Red.)

ROBIN HOOD

I dette spil fra Millenium har Morten Jacobsen, Nykøbing M opdaget nogle koder. Man skal simpelthen bare holde ALT i bund og skrive koden

370- Forbudt at jage dyr

371- Robin er fredsløs

372- Robins mænd er fredløse

373- Duser på Robin

441- Årstiden skifter

213- Flytter Robin ned til Lille John

214- Flytter Robin til Herne

659- Tilkalder Robins mænd

103- Marion bliver forelsket i

Robin (Det må jeg prøve! - Red.)

166- Maximum af mod

167- Minimum af mod

828- Robin er lovlig

666- Starter en begravelse.

HEIMDALL

Der er en spilpræmie på vej til David Arnholm, København for denne løsning af Heimdall. Første del denne måned.



AGONY

Når du når slutningen af første level, skal du sørge for at have sværdet over dig.

Stil dig så sværdet rammer "næsen" på uhyret (den bliver hvidt, så man kan se, at man rammer den)

Gå lidt tilbage, så du ikke rammer uhyret. Det vil nu ikke kunne ramme dig med sine skud, men de kugler, der kommer ud af uhyret er det ingen sag at skyde.

Læg noget tungt på fireknappen og gå en lang tur. Dine points vil stryge i vejret - og der er et ekstratilt ved hvert 80.000 point!

Tak til Henrik Jakobsen, Lyngby.

PROJECT-X

Dette fantastiske spil volder en del problemer, så derfor ringede vores egen Christian Sparrevojn til Team 17. De meddelte imidlertid, at der ikke var nogen, men at hvis det virkelig var et problem, ville de lave en version specielt til anmeldere - mod til gengæld at hænge de pågældende ud i kommende pressemeddelelser! Det brød Sparrevojn sig selv sagt ikke om, så man må komme igennem ved egen hjælp. Vi har dog fået ham til at levere et par tips:

I spillet står der, at det midterste skib er godt til det hele. Sandheden er, at det er ubrugeligt. Uanset hvordan du kan lide at spille. Start enten med det hurtige Scout-skib, hvis du selv har hurtige reaktioner, eller tag det tunge, men særdeles kompetente Battleship, der virkelig kan sende nogen skud ud!

I starten er det vigtigt, at du får alle de Power-ups, der overhovedet er. Derfor er det også vigtigt, at du hurtigt anskaffer dig sideskud og et kraftigt våben (Magma el. Laser), der kan sikre dig, at du får fat i alle



fjenderne.

På længere sigt kan det være en ret god ide at investere i plasma - men kun hvis der er mange fjender foran dig, så du hurtigt kan opgradere den. Den er intet værd i starten, men efter 3' el. 4. stk (kun på det store Battleship) skulle du kunne klare dig et stykke tid. Det har også den fordel, at skulle du blive ramt, vil du starte det nye liv med en rimelig udrustning.

Magma er effektivt (og flot!), men når du har tre af dem, bliver det svært at skyde den store end-of-level-badde for enden af level 1. Vent derfor med at bruge dinne sidste power-ups, eller saml de ekstra der skal til for at få et skjold.

Bane 1 er faktisk temmelig finurlig. Den store kugle, der skyder i alle retninger må IKKE skydes. Giver næsten

ingen point, og der kommer bare en ny. I stedet skal du gøre dit rumskib så hurtigt som muligt og dreje rundt om kuglen, til den forsvinder. Senere i spillet vil der komme fem aliens på lodret række, der vil "saks" imod dig. De kan undgås, hvis du enten befinder dig øverst eller nederst på skærmen. De hidsige missiler, der kommer efter, kan også nemt klares - hvis du har nerverne i orden, skal du HURTIGT placere dit skib helt til højre i skærmen, så missilerne aldrig når at komme ind på skærmen.

Et lignende "safe place" findes også for enden af level 2. Helt oppe i højre hjørne kan det store rumskib ikke nå dig - men har du missiler, kan du i fuldstændig sikkerhed skyde det ned...

EPIC

Et spil vi desværre har været lang tid om at anmelde, men her er en bunke tips.

Fra Allan og Filipie Pinto, København er her alle de level-koder, du kan taste ind som Entrycode

Level 2: AURIGA

Level 3: CEPHEUS

Level 4: APUS

Level 5: MUSCA

Level 6: PYXIS

Level 7: CETUS

Level 8: FORNAX

Level 9: CAELUM

Level 10: CORVUS

- og skulle du komme så langt, har Christian Lucas, Vedbæk et tip til, hvordan du kommer helt til tops! Når den sidste mission starter, skal du trykke HELP for computerens retningsanvisninger. Når du ser Rexxon-imperiets tre gyldne specialfigtere, skal du skyde dem ned og fortsætte efter anvisningerne.

Når du ser det gigantiske moderskib (med kejseren ombord!), skal du flyve ind under "halvtaget" på toppen, og skyde det specielle Cobolt-våben ned i Ion-ventilatoren, ved at trykke venstre museknap i bund.

Du er nu alliancens helt og får (øredøvende fanfare) den største medalje af dem alle!

Tak.



MIDGÅRD

Start med at sejle forbi de to små øer, der ligger nede i venstre hjørne, og sejl til den store ø umiddelbart bag den. Fjern fælden (hullet) i gulvet med en "Disarm Traps". Tag nu skarntyden (Hemlock) fra kisten. Sørg for at få fat i en sølvmonet. Sejl nu til den øverste af de to små øer nede i venstre hjørne. Find "Revelation"-formularen, og få fat i "Descension"-formularen ved at dræbe trolden. Brug "Revelation" på kløften og brug den nyankomne bro til at få fat på den første af de seks "Power Rune"-formulærer, som du får brug for. Sejl nu til den nederste af de to små øer i nunden, og træng på de seks plader i denne rækkefølge: Den næstøverste, der nederste og til sidst den øverste. I det tredje rum skal du bruge en "Disarm Traps" og en "Descension"-formular. Tag juvelen og giv skarntyden til den kutteklædte. Du får nu en kiste og en udgang fra øen. Tag nu til øen længst til venstre og gå ind i byen. Sælg juvelen i butikken og køb, hvad du har brug for. I rummet med den svævende mand skal du drikke af bægeret for at

befri ham for en forbandelse. Du får nu et pas. Sejl til den lille ø til højre for den, du befinder dig på. Stå på pladen for at lukke det første hul og brug en "Disarm Traps" for at lukke det andet. I rummet hvor du bliver overrasket af en edderkop, skal du bruge en "Detect Traps" for at finde den anden "Power Rune"-formular. Sejl nu til den store ø i øverste venstre hjørne, men inden du forlader skibet skal du sørge for at skifte personer, så du ikke styre Heimdall. Gå ind i byen og ind i det andet hus. Tag den tredje "Power Rune"-formular, og gå til du kommer til T-krydset med de to hvide porte. Gå igennem den venstre og vis passet til trolden udenfor butikken. Sejl nu til øen med søen med øen i midten (ligger til højre). Brug en sølvmonet til at åbne døren bag edderkoppens net. Gå ned af den første vej på højre hånd og find den fjerde "Power Rune". Sejl nu til øen lige oven over. Gå til du finder en diamant. Sejl nu til den store ø, der ligger i midten til højre. Dræb dværgen for at få den femte "Power Rune". I rummet hvor du bliver overrasket af en edderkop er der to

kister - find runestenen. I rummet med træet med de tre grene skal du sætte diamanten på den venstre gren, runestene på den højre og sølvmoneten på den i midten. Tag "Serpent Killer"-formularen. Sejl til den store ø, der ligger lige nedenfor. Åben skabet med en guldnøg, og tag runestenen. I rummet med pladerne på gulvet skal du trykke på pladen nærmest den dør, du kom ind af. Gå ned af gangen til højre og ind i det nærmeste værelse (ikke det bag døren). Gå op og træng på pladen, gå op til pladen til venstre og træng også på den. Gå ned af gangen, ind i det sidste rum du kom fra. Gå gennem den åbne dør og dræb troldmanden for at få den sjette og sidste "Power Rune". Gå hen i ringen på gulvet og du vil dukke op i en butik. Sejl nu til den lille ø i nederste højre hjørne. Dræb det grå monster for at få "Shrinking"-formularen. Sejl nu op til øverste venstre hjørne. Dræb søslangen (midgårdsslangen?) med "Serpent Killer"-formularen. Gå gennem gangen i toppen og giv de seks "Power Rune"-formulærer til den hætteklædte. Saml stennøglen op. Gå

tilbage til det første rum og brug jadenøglen i gitteret i toppen. Brug stennøglen i det næste gitter, og brug "Shrinking"-formularen på Thors hammer.

Det var det første våben. Vil du læse resten af løsningen, bliver det først næste gang!

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service Det Nye Computer St. Kongensgade 72 1764 København K.

TEKNIK BREVKASSE

Af Lars Jørgen Helbo

Når vi ikke ved råd, kan vore læsere heldigvis hjælpe. Efterlysningen i sidste udgave, bragte mange svar, bl.a.:

I sommernummeret af DNC eftersøgte Jes Hunsballe et program, som kunne decrunche datafiler, således at PowerPackede datafiler kunne bruges i programmet CanDo, der ikke indeholder en decrunch-funktion.

Det er muligt med shareware-programmet PowerPacker Patcher. Når PP er loadet, vil det ligge i baggrunden og automatisk decrunche alle datafiler, som hentes af andre programmer.

Det betyder, at man f.eks. kan load Powerpackede IFF-billeder ind i DPaint og crunched tekst-filer kan bruges i din yndlingseditor. Selv Workbench-iconer kan crunche.

Sune Johansen
Enghavegårdsvej 39
3400 Hillerød

Ja det var bare et af en hel række breve fra alle egne af landet. Tak for hjælpen. PP er af dansk oprin-

delse. Forfatteren hedder Michael Berg og han bor Sct. Peders Gade 240, 2th i Randers. Nyeste version har nummeret 1.4 og findes bl.a. på Fish Disk 601.

En anden mulig hjælp er PPLoadSeg af belgieren Nico François. Dette program er freeware. Funktionen minder om PP; men programmet tager sig af biblioteker, fonts, devices etc.

Begge programmer findes i flere PD-serier og BBS'er. Jeg har også givet dem til Bo Jørgensen, så måske dukker de op på en af de næste PD Special.

Farveproblemer

For ca. en uge siden opdagede jeg, at farverne på skærmen blev ændret. Da jeg prøvede at regulere dem, fandt jeg ud af, at den røde farve var forsvundet. Feltet for den røde farve kunne ændres mellem lyst og mørkt (sort), men det indeholdt ingen rød farve. Skærmfarverne er nu en blanding af grøn og blå. Hvad kan årsagen være?

Omtrent samtidig oplevede jeg, at en række af mine disketter ikke kunne anvendes. Jeg fik fejlmeldingen, at disken i DF0: ikke var en DOS-disk. Jeg synes det er mærkeligt, at mange disketter - omkring 20 - blev ubrugelige på en gang. Kan der være sket noget med computeren, som får den til at afvise disketterne?

Anders Bach
Parallevej 7, Høbro
9600 Aars

Uden at have set din Amiga, kan jeg ikke sige, hvad fejlene skyldes; men jeg kan sige, hvor jeg først ville lede.

De tre farver sendes til monitoren tre ledninger. Når en farve mangler, skyldes det tit en løs forbindelse i kablet. Specielt scart-stikket, på monitor-siden er et svagt punkt. Måske kan du låne et andet kabel og prøve med det?

Medmindre alle dine disketter er ramt eller disketterne virker i en anden Amiga, tror jeg ikke på fejl i drev eller computer. Disketter er meget følsomme overfor tryk, støv og varme! Derfor kan flere disketter, som ligger samlet godt gå i stykker på en gang. Du skrev til os i juni. Dengang var det varmt, tørt og støvet. De lå vel ikke i vindueskarmen i solen?

MS-DOS-filer

Jeg har en Amiga 2000, og er interesseret i et program, så jeg kan læse dosfiler (IBM). Helt konkret vil jeg udveksle data (ascii-filer) mellem computeren på min arbejdsplads og min egen.

Jeg har derfor været inde hos City-Data Shop, og der fik jeg oplyst, at I skulle sidde inde med en PD-diskette der kan ordne problemet, eller i hvertfald skulle I vide, hvor jeg kan få den.

Christian Tykskov
Ragnagade 24 st. tv.
2100 København Ø

Problemet kan løses med programmerne CrossDOS og MSH. Det sidste er shareware; men findes også i en kommerciel version under navnet MSH II.

Shareware-versionen, som er udmærket til dit formål findes bl.a. på den tyske Kickstart-serie Disk 300. Programmet installerer et nyt filesystem, som gør det muligt at bruge et drev som både MS-DOS-drev og Amiga-drev. Hvordan drevet arbejder afhænger alene af formatet på den diskette, man putter i det!

Et andet problem er, at de to ascii-tabeller er forskellige (bl.a. æ, ø og å). De overførte filer skal altså efterbehandles med søge-/erstatte-funktionen.

Saddam

Fornylig da jeg fik en ny viruskiller opdagede jeg, at mange af mine disketter havde "saddam" virus. For at fjerne virusen tog jeg

Diskmaster og deletede kataloget L. Men nu er mine disketter ikke validated, så jeg kan ikke gemme noget på dem. Hvad skal jeg gøre, for at få dem validated igen?

Morten Kruse
Vestergade 28
4872 Idstrup

I kataloget L findes filen Disk-Validator, som DOS skal bruge for at kunne læse diskteststrukturen. "Saddam" sletter denne fil og kopierer sig selv ind under samme navn. Da virus'en har samme størrelse og til dels udfører samme funktion som den originale fil, er den meget vanskelig at spore.

Ved at slette hele L, er du (muligvis) sluppet af med "Saddam"; men DOS mangler nu de oplysninger som virus'en (også) leverede. Du må derfor oprette L igen, og kopiere den originale Disk-Validator derind (fra en diskette, som ikke er inficeret!).

DF0: som DH0:

1. Er det muligt at assigne DF0: til f.eks. DH0:? Man kan ikke bruge Assign-kommandoen. Her får man bare svaret "Can't cancel df0"; men måske findes der en anden "smart" metode?

2. Inden en GURU kommer der som regel en system-request, som fortæller, at man bør "Finish all disk activity" og "Select Cancel to reset/debug". Er der nogen risiko ved at ignorere disse system-requests?

Jan van Deurs
Humlevej 33
3450 Allerød

1. Assign-kommandoen forbinder en logisk enhed med en fysisk enhed eller et katalog. DF0: er en fysisk enhed, derfor fungerer det ikke. Spørgsmålet er så, hvad du vil opnå ved operationen? Hvis målet er, at DOS skal læse systemfiler på DH0:, kan det løses således:

assign SYS: DH0:
assign C: SYS:C
assign Devs: SYS:Devs
assign S: SYS:S
(o.s.v.)

Den logiske enhed SYS: betegner nemlig hovedkataloget på boot-disketten, altså normalt DF0:.

En anden mulighed er kommandoen DevRen, som du finder på Fish disk 378. Med den kan man give en fysisk enhed, f.eks. DH0: et nyt navn.

2. Requesteren fortæller at en task er gået ned; men at DOS løvrigt har kontrol over situationen. Man kan godt lægge requester-vinduet i baggrunden og arbejde videre med andre tasks. Umiddelbart er der ikke nogen større risiko ved det. Problemet er bare, at hver task blokerer en del af RAM-lageret, så der hurtigt bliver plads-problemer.

Vi mødes i "porten"

Hvis du har spørgsmål til den tekniske brevkasse, så skriv til: Det Nye COMputer, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Vigtigt! Husk at mærke kuverten "Disk-Porten".



Amiga Mouse tra Amitech
Bertin Mus i fede farver
Chase Mouse - deluxe hires m

[illegible]

Ved forudbetaling: 1.000 porto til vorens pris

Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne i annoncen er baseret på Amiga versioner.

Kopi- & layout software:

Project 2.0	475,00
QuattroPro V4.0	349,00
QuattroPro 7.0a 1.5	349,00
Symantec Express II m. Hardware	495,00
X-Copy III Prof. m. Hardware	395,00

Matematik software:

Algebra Plus 1	395,00
Algebra Plus 2	395,00
Antimath	450,00
Math Blaster Plus	425,00
Math Talk	195,00
Math Talk Fraction	349,00
Math Animation	705,00
Discrete Math	450,00

Multimedie og præsentations:

Amiga Vision	149,00
CanDo V1.5	750,00
CanDo: Pro pak 1	195,00
HyperBook	549,00
MediaShow	795,00
Scale Video Filter	495,00
Showermaker	249,00

Musik:

AudioMaster IV	595,00
Bar & Pipes Professional	1970,00
Bar & Pipes	395,00
Bar & Pipes MusicBox	395,00
Bar & Pipes: Rules for 1000s	290,00
Bar & Pipes: Internal Sounds kit	475,00
Bar & Pipes: Creativity Kit	525,00
Bar & Pipes: Super Jam Amiga	849,00
Bar & Pipes: Multimedia Kit	325,00
Deluxe Music Construction Set 2.0	775,00
DeT Copyist Apprentice	849,00
DeT Copyist OTP	1750,00
DeT Level in KDS 3.5	1665,00
DeT MRS	295,00
DeT Music Mouse	575,00
DeT Tiger cup	795,00
DeT TX-OP	1995,00
InterSound	395,00
MIDI Recording Studio	375,00
Senex	395,00
Steinberg Pro24	1995,00

Programmerings-sprog:

Amiga CMM 2.0 inst. compiler	995,00
Amos The Creator	695,00
Amos Compiler	399,00
Amos 3D	449,00
Amos	250,00
ASIM-GUI	695,00

Assembly:

Assembly Module 2	549,00
Copy ROM V2.1	175,00
Dynapac 2 Assembler	285,00
HDH/Assembler	295,00
IMMULITE	649,00
SASA Amos 2.0 V2.10	1875,00
SASA Amos 2.0 V2.10	949,00

Forståelse og anvendelse (Dansk Amiga):

Prof. Pals: Perseus, Tibat, Tufat, Tufat, RPO, Amibasic, Acqua, Ethos, Conception & II.	
Public Domain Datasets - 3.5"	20,00
Public Domain Datasets - 5.25"	15,00
Public Domain Datasets (2 disks)	50,00

File Tracking & Administration:

3D-Protobrowser	1495,00
3d	695,00
Design 3D	495,00
DigiWorks 3D	675,00
Free 42 Protobrowser	1750,00
Imaginer 3.0	2250,00
Imaginer 3D	1230,00
Plot 3d 42.02	695,00
Real 3D Turbo Plot V1.4	2495,00
Script 3D XL	895,00
Script Minima 4D	2995,00
Script Amiga 4D JCL	795,00
TurboDraw 3.0	425,00

Programmerings-sprog:

Amiga Budget DK	495,00
Carlg (Kvalitet regnskab)	650,00
Desktop Budget (GD)	495,00
Imaginer 3D	475,00
Makelink Plus	525,00
Protobrowser 3d	1295,00
The Advantage	1225,00
Professional Calc (GD)	1785,00
Soy PA (Ekonomisk DK)	495,00
Z Budget DK	295,00

Tegne & Animations programmer:

Animagic	549,00
AmigaPaint Studio	535,00
Deluxe Paint III	495,00
Deluxe Paint IV	295,00
Deluxe Paint IV	895,00
Olupaint 3.0	595,00
My paint	395,00
Spectra Color	995,00
TV-Paint Professional 24Bit Paintbox	
Kan laves i forskellige udgaver	
The talking Coloring Book	275,00

Tekstbehandling:

Scandalnet V2.0 1MB	875,00
InterWord V1.5 DK	475,00
TransWrite 2.0	490,00
VisualWrite DK	290,00
Word Perfect 4.1	1395,00
Word Perfect Library	875,00

Undervisnings software:

Discover: Discovery Kit	349,00
Movie Beacon Typing Tutor	495,00
Kid Talk	195,00
Puzzle Storybook	349,00
Speller 864	349,00
First Letters & Diverse	349,00

Utilities & Diverse:

Anti-Alignment system	249,00
Doctor AMI	285,00
AmigaTip: Incl. system og garanti betingning. Amiga tiftet lever gratis med!!	499,00
B.A.D.	425,00
Backupsystem: Imaginer	295,00
BuddySystem: Imaginer	299,00
Centaur World Atlas V2.5	449,00
CygnusEd Professional V2	875,00
DiskMaster V1.4 (H Dos 2.0)	525,00
Directory Quiz	449,00
Distend Suite V.4.0	845,00
PowerPacker Pro 4.0	249,00
Virus Killer	30,00
Workbench Mgmt. System	295,00

Yngre software:

Broadcast Title II (PAL)	1950,00
Broadcast Title: Font enhancer	849,00
Ejan Performance	749,00
InfoChannel	1490,00
InfoChannel Player	6900,00
INVISIONplus	1385,00
Nerki Video tools on tap	395,00
The Director 2.0	775,00
TV Show 2.0	225,00
TV Text Professional	849,00
Video Director	1525,00

BØGER & BLADE:

Bøger på dansk:	
Amiga Mashedup	248,00
Amiga Basic Programming	299,00
Amiga Bogen	299,00
Tegne: Male - bog Program	299,00
C for Beginners	249,00
Gratik & Musik m. disk	299,00
Hardware Guide	125,00

Tips og Tricks	249,00
Amiga Desktop	249,00
Amiga All Round	249,00
Amiga Bogen	299,00

Bøger på engelsk:

Advanced Amiga Basic	139,00
Amiga 3D Graphic Prog. in Basic	115,00
Et eksempel disk til overvågende	35,00
Amiga Applications	199,00
Amiga Basic Inside and Out	145,00
Amiga C for Advanced Programmers	200,00
Et eksempel disk til overvågende	35,00
Amiga C for Beginners	115,00
Et eksempel disk til overvågende	35,00
Amiga Desktop: Video Guide	175,00
Amiga Dos Inside and Out med disk	145,00
Amiga Dos Quick Reference	80,00
Amiga for Beginners	99,00
Amiga Graphics Inside & Out	200,00
Amiga Machine Language	115,00
Et eksempel disk til overvågende	35,00
Amiga More Tricks & Tips	175,00
Amiga Printing Inside & Out med disk	200,00
Amiga Programming Guide	199,00
Amiga Tricks & Tips	175,00
Amiga User interface style guide	249,00
Elementary Amiga Basic	109,00
Imaginer Companion	199,00
Pro Result med DeluxPaint	
Læreren ind. 2 disk, disk	30,00
Mapping the Amiga	249,00
Music Through MIDI	175,00
Offical Dos 2.0 Companion	249,00
Rom: Kemal Ref. Devices	299,00
Rom: Kemal Ref. Libraries	349,00
Rom: Kemal Incl. A. Autodocs	349,00
Rom: Kemal Hardware Ref. Manual	299,00

Redigering:

Hardcopy Strategy Guide	225,00
Turn & Burn	149,00

Amiga Blade:

Det nye Computer	25,00
Amiga Action	72,00
Amiga Format	65,00
ACE	40,00

Ring og læg et abonnement!

CDTV Titler:

Advanced Military Systems	495,00
Battle Storm	395,00

**Vi fører
ALLE
kendte
spil
til Amiga
og PC.
Ring for
pris**

3,5" Eksterne diskdrev i Amiga farvet metal kabinet. Med gennemført bus.
AW PRIS KUN 695,-

For de kræse har vi:

Det nye Roctec Super Slimline drev. Lydløst høj kvalitets drev.

AW pris: 895,-

Kåret til verdens hurtigste af "Amiga Format"

Kun få tilbage!

CBM MPS 1224C en ægte bredvalset 24 nåls farve DTP printer (360x360 DPI !), 220 tegn i sekundet gør denne printer til en vinder. Ring og få tilsendt prøveudskrifter. For pris 12.000,-

Nu kun 4.995,-

AMIGA Vi har alle de nye bøger om System 2.0 Se listen for priser!



Byg din A500 om til en CDTV!

Med det nye AG90 CD-ROM drev kan du nu afsutte almi. CD'er på din Amiga, samt benytte de mange fede spil der er lavet til CDTV.

Å hva' så ???

Med en lagerkapacitet på over 500MB, er der åbnet op for et hav af muligheder. Tænk på, at et spil der udfylder kapaciteten på CDTV drevet, ville rydde flere end 600 floppy'er.



AW Pris kun:

3.995

Skynd dig - vi har kun fået et begrænset antal!



AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDSERVICE: Du kan kontakte vores personale på 86 16 51 31 for tekniske spørgsmål og på 86 16 51 32 for spørgsmål om levering og betaling. **OMBYGNINGSVARE:** Vi ønsker dig at bygne din personlige computer. Vi har 65.16.51.31 til dig som ønsker at bygne din computer. Vi har 65.16.51.32 til dig som ønsker at bygne din computer. **RETURVARE:** Hvis du ikke er tilfreds med din computer, kan du returnere den til os. Vi vil give dig en fuld refusion. **FORBEHOLD:** Vi kan ikke returnere computeren, hvis den er beskadiget. **FORBEHOLD:** Vi kan ikke returnere computeren, hvis den er beskadiget.

Broadcast kvalitet

GVP Impact Vision 24

- **24Bit Realtime Frame Grabber.** Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- **24Bit Frame buffer (display).** Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari.
- **Analogt Genlock og Digitalt Genlock** Giver mulighed for overlægning af tekst og grafik med fx. Scala.
- **Composite ind/ud** - Y/C ind/ud - RGB ind/ud, 15.625KHz eller 31KHz
- **Flicker Fixer**, også på 24Bit
- **OverScan** i 768 x 566 punkter
- **Picture In Picture** funktion.
- Videokilde vælges fra software
- **Mulighed for Betacam ind/ud**



Medfølgende software:

Scala IV-24
Macro Paint IV-24
Caligari IV-24

AW pris 17.475,00

Nu på lager !!



Impact A530-HD8+

Verdens hurtigste A500!

- **A530 giver dig højere performance end Amiga 3000.** Med et 40MHz processorkort er du sikret en ydelse der slår alt andet.
- Leveres med op til 240MB Quantum harddisk.
- **Nem og hurtig montering** af 32Bit RAM. A530 benytter de samme SIMM32 moduler som G-Force kortene. Plads til 4, 8 eller 32MB RAM.
- A530 leveres med egen strømforsyning, og overbelaster derfor ikke din A500 strømforsyning.

Intropris fra 9.950,00

GVP G-Force 040

Verdens hurtigste!

- Kun til Amiga 3000. Med GVP's G-Force 68040 kort får du verdens hurtigste Amiga 3000.
- **22 MIPS performance.** GVP's 040 kort er bestykt med lynhurtig GVP 40ns, 32Bit RAM, arbejder det uden wait-states, selv på 28MHz.
- G-Force 040 kopierer hele Kickstart 2.0 ROM'en over i RAM for ekstra høj performance.
- **G-Force 040 leveres med 2MB GVP SIMM32 40ns. RAM**
- Nem og hurtig montering af RAM udvidelse til 4, 6 eller 8MB. Ved at benytte GVP SIMM 32 moduler er monteringen gjort særdeles brugervenlig.
- Mulighed for op til 24MB RAM. G-Force 040 udnytter selvfølgelig de op til 16MB der kan monteres på bundkortet i A3000.



AW pris 20.650,00

GVP 10MHz PC-AT kort til A500

(installeres uden tab af A500 GARANTII!!)



Hurtigere og bedre end AT-Once plus
Features: 640KB • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Windows 3.0 kompatibel • Norton SI = 16.2 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt Amiga mus

Nu kun 2.495

GVP NYHEDER

PhonePack A2000/3000

Fax-modem, telefon-svarer, fax-mail og voice-mail i et. **Nu kan du:** sende og modtage fax'er på din Amiga, lade din Amiga besvare opkald til dig - beskeder gemmes i databasen, samt meget, meget mere. AREXX interface.

A2000-GForce040 til BBS

Som sædvanlig gir GVP mest for pengene. A2000-GForce 040 er ikke bare et 040 kort. Det indeholder også en high-speed serial kommunikationsport samt en high-speed parallel port der kan konfigureres enten som Amiga eller PC kompatibel port. Med den serielle port er det slut med Down-load / Up-load fejl ved høje baud-rates. Ideel til BBS. SCSI interface samt plads til 64MB RAM. **Ring for info.**

Vi har også HC8 & HD8!

GVP G-Force 030

Verdens hurtigste!

- **GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!**
- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller det nye **50MHz**. Med et 50MHz kort får du stort set **samme ydelse som et 28MHz PPAS 040 kort.**
- G-Force 030 kan kopiere hele Kickstart ROM'en



G-Force 030

- over i RAM = top performance.
- Alle G-Force kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- **Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB disken opnås overførselshastigheder på **over 2.2MB/sek.**
- **Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriksmonterede 4MB (25 Mhz: 1MB). Udvidelse til 8(5), 12(9) eller 16(13)MB er særdeles brugervenlig.
- Med G-Force 030 og harddisk monteret har du stadig alle 5 Zorro II slots samt "DF1" pladsen fri.

25MHz 6.750,00

Vi har også 40 / 50 MHz kort. Ring for pris.

GVP DSS8 Sampler

Verdens bedste!

Er du træt af forvrængning og støj på dine samples? Hvis ja, så se her:

- GVP's DSS8 sampler har i modsætning til de "almindelige" gammeldags samplers hele 2 A/D konvertere indbygget - herved sikres total adskillelse af højre og venstre kanal.
- Den medfølgende software indeholder alt hvad du kan ønske dig:



DSS8 sampler

- 4 Kanals tracker med 32 instrumenter og adskillige lydeffekter
- Real-time 2 kanals oscilloscop
- **Realtime spectrum analyzer**
- Software styret indgangsfølsomhed på mic/line
- Flere lydeffekter, bla. ekko, rumklang m.m.
- Redigering: frihåndstegning af kurver samt klippe og klistre.
- Save i Sonix, IFF eller RAW format

Sampler & Soft kun 995,-

Tilbud gælder fra 280892 til 280992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Bliv siddende i lænestolen og bestil dine varer på telefon 86 16 61 11, eller send os en fax på 86 16 61 02. Nemmere kan det ikke være. Se bestillingskuponen forrest i annoncen. Amiga Warehouse gør livet lidt lettere og meget sjovere.



Interserien har solidt indtaget markedet som de danske programmer der bruges af alle. Nyeste skud på stammen er databasen Interbase, med mange avancerede søgefunktioner...

AW Special deal: Kun 475,- !!!!!

512KB RAM til Amiga 500

Incl. br med batteri backup og afbryder. Topkvalitet!

Ved Amiga Warehouse for kun **295,-**

DigiView Gold

DV Gold 4.0 er markedets bedste Video-Digitizer. Den digitaliserer i alle opløsninger, incl. 640x512 RAM. Pris incl. farvefilter og software:

995,-

PROFESSIONAL PAGE

Så er den her! Med lærdigudviklingen af Profesional Page 3.0 har Gold Disk endnu engang placeret sig som de førende indenfor Desktop Publishing. PPage 3.0 indeholder over 70 nye og spændende funktioner, bl.a. Undo knap, Drop Caps, ADPro Hotlink, PDraw Hotlink, Understøttelse af Adobe Type 1 fonte (dem fra PC/Mac), Importer tekst fra bl.a. Excellence & ProWrite.

Synes du at DTP er svært? PPage 3.0 indeholder funktioner der automatisk laver dine sidelayout for dig!!

Ring og hør hvorfor PPage er sagen for dig. **Intro pris hos AW:**

Har du efter 1/1-92 købt PPage 2.1DK? • Send os dine originaldisketter, så opdaterer vi gratis til 3.0!

Amitech Kvalitetsprodukter.

Silent Drive - ikke mere klik, klik, klik...	895,00
AutoKick - automatisk kickstart-omskifter	355,00
Joy Master - skift mellem mus og Joystick	225,00
Amiga Mouse - microswitch kontakter	295,00
Maximem 512K (Max. 2.5MB)	545,00
Maximem 1.8MB (Max. 2.5MB)	1345,00
Amitech disketter. Tilbud kun	495,00

Lysets hastighed.

Ferrari F40. Megaflops, Mips og GVP 33 MHz 68040. Nu er det her verdens hurtigste acc. kort til din Amiga2000 med 4 MB 60ns ram, ekstra lynhurtig par. / serief port og SCSI interface.

21250,-

CrossDOS 5.0 m. CrossPC

Brug din Amiga som PC. Nu kan du også afvikle PC-programmer og ikke kun konvertere data.

AW pris: **475,-**

AmiTech Kick-omskifter

Skift mellem 3 ROM'er fra keyboard. Der skal ikke monteres en kontakt.

Kun 359,-

Ring til AW hvis du er smart så får du din nye GVP harddisk i en fart og prisen er den rigtige det er klart.

☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆

Vi lagerfører alle størrelser af GVP's harddiske til alle Amiga modeller.

Commodore 1084S

Stereo farve monitor til chockpris. Skærmen er med mattemt glas så du undgår irriterende refleksioner.

Pris med kabel **2295,-**

RocGen Genlock

RG310 Plus, fader for video og Amiga, mulighed for reverse genlocking (key effect) samt gennemført videoport. **2495,-**

RG300 samme kvalitet som RG310+ men kun med fader mulighed for Amiga signalet. **1595,-**

ProDraw 3.0

Så er den her, den perfekte makker til din ProPage 3.0 DK. Ring for info og pris.

GVP PhonePack A2000/A3000

Mangler du en mac, en desktop eller et video kamera system eller andet? Men PhonePack kan du DET HELT. PhonePack indeholder dine fax og modem, dem der sender din skrift på skærm, din modtager, fax og modems, og ligeledes kan du modtage fax og modems. Ring for info og pris. **Kun 4495,-**

Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling". Spil-priserne på næste side er baseret på Amiga versioner.



Amiga 500 plus

Amiga 500+ er afløseren for den gamle A500. Den kan alt den gamle kunne, men er kraftigt forbedret på mange punkter. De nye og hurtigere special-kredse til billede og lyd bevirker, sammen med den nye System 2.0 software, at Amiga 500 er blevet endnu nemmere at arbejde med. A500+ er fra starten forsynet med 1MB grafik hukommelse, der internt kan udvides til 2MB. A500+ er selvfølgelig også kompatibel med de populære GVP harddiske, PC/AT kort og andet tilbehør samt spil. Pris med mus og system-software:

Kun 3.495,-

Når du køber din Amiga 500+ ved AW får du mest for dine penge, se selv:

Amiga 600 Desktop

Nu er verdensnyheden her, med indbygget 20MB harddisk. Commodores nyeste Amiga giver i store træk de samme muligheder som A500 plus, men fylder kun det halve.

Intropris kun 4995,-

Køb din Amiga hos AW og få et Gavekort der giver dig 500Kr. rabat ved køb af GVP harddisk/acc. kort.

Med 1 måneders garanti, kun ved køb af Amiga 500+ med GVP harddisk/acc. kort.

Kickstart 1.3 / 2.0

Få mulighed for skift imellem Kickstart 1.3 og den nye Kickstart 2.0. Indbygningen foregår på autoriseret værksted, og **din garanti bortfalder derfor ikke.** Kickstart 1.3 ROM, kickstartomskifter og indbygning for kun:

695,-



NYHED!

Ultra høj opløsning og lækkert ergonomisk korrekt design

Chomp Mouse - State of the Art mus

Kun hos AW

375,-

Dén glider du ikke lige op !!



Det bedste disk og CLI værktøj du kan få! Uundværlig for enhver Amiga ejer.

449,-

ZYDEC KVALITETS SVARER

Håndscanner. Ovarter billeder fra tegninger og fotografier i én opløsning på op til 400DPI. **1.695,-**

Zy-Fi højttalersæt. Få super kvalitetslyd på dine spil og samlinger. AW special! **395,-**

Zydec kvalitetsmus til lavpris. **195,-**

Megaboard. Giver dig 2 MB RAM (1.5MB extra) sammen med din gamle 512KB udvidelse **795,-**



Action Replay MKIII

Med DK manual
Kun: **995,-**

Sunrise Industries 12Bit Hi-Fi Sampler

Frekvensgang 20Hz til 20KHz • S/N 70dB • Fire lydkanaler
• 10 MIPS Lyd processor • Samplefrekvens op til 100KHz
• Afspiller 4 kanaler mens du optager en 5. • Lav din egen musik - indspil et instrument af gangen og mix bagefter.

Intropris kun 4.495,-



Baseboard 4/0

Internt op til 4MB! RAM udvidelse til A500. Bestykes med DIL kredse, Leverages med ur/batteribackup.

Pris uden RAM: **Med 512K:**

Hos AW

895,- 1.125,-

ICD FlickerFixer
Flimmerfrit
billede, også
i interlace.



Kun 2.195,-

Kræver VGA skærm



Amiga Funlab

Det ultimative musikantlæg til din A500. Indeholder bla:

Kawal FS-680 Keyboard,
Midi Interface og Steinberg

Sequencer med lækkert brugerinterface.

Mere end 32000 Lyde • 100 forud definerede rytmer • One-Finger Add-Lib • Aut. akkompagnement • Programmerbar rytmebox • Memory Recorder (3500 noder).

Før: 4.995

Nu 1/2 pris:

2.595,-

Tilbud gælder fra 280892 til 280992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

**Nu giver AW dig også Danmarks bedste spilpriser!!
Når du handler hos AW behøver du kun at handle et sted!**

Grøn Serie

Fuldpris til foræringspriser:
Før 295 - 349 - 395

Enhedspris 99

Arkanoïd 2
Beach Volley
Cabai
Chessplayer 2150
Chronoquest II
Cisco Heat
Cluedo Master Detective
Colossus Chess X
Deuteros
Dragon Ninja
Faerytale Adventure
Hunter
Int. Soccer
Living Jigsaws
Mayday Squad
Midnight Resistance
Nightbreed Movie
No Exit
Phantasie (3 spil)
Renegade
Rogue Trooper
Shinobi
Speedball
Thunderbolt
Turtles
Untouchables
Wipe Out

Spilpakker til 99 Kr:

1. African Raiders,
Emanuelle, Freedom
Laagues under the sea

2. Voyager, R-Type,
International Karate,
Bio Challenge

Orange Serie

Egde fuldpriis spil til
foræringspriser:

Enhedspris 199

Flight Of The Intruder
Helmdal
Armageddon
Microprose Golf
Thunderhawk
Woolfchild
F16 Falcon
F19 Stealth Fighter
Nam

Blå Serie

Amiga Warehouse
spilpakker

Enhedspris 199

High Energy Spil Pakken:

Tintin On The Moon
Teenage Queen
North And South
Fire And Forget
Hostage

Før 1475,-

World Championship Sportsspil Pakken:

W.C. Boing Manager
Squash
Manchester United

Før 885,-

Guld Serie

Alle de fede nyheder til
de rigtige priser

Enhedspris 299

AD&D Dark Queen of Kr.
Air Bucks
Birds Of Prey
Covert Action
Epic
Eye Of The Beholder 2
Formula One Grand Prix
Populous 2
Pools Of Darknes
Sensible Soccer
Sim Ant
Steel Empire
The Manager

☆☆☆

Secret Monkey Island 2
Fedt animeret grafik
adventure fylder 11
disketter.

Might & Magic 3
Det bedste rollespil til
dato, fylder 6 disketter
med sej grafik og lyd.

Vengeance Of Excalibur
Meget flot animeret
strategi og action spil
fylder 4 disketter.

Ishar legend of the
fortress. Dette rollespil
har fået de flotteste
3 D grafik anmeldelser
nogensinde.

**Spil fra SSI til
kun 99 kr. stk**

**AD&D:
DragonStrike
Pool of Radiance
Curse Azure Bonds
Champ of Kryn**

**Strategi:
Typhoon of Steel**

Gold Rush Collection:

Slaygon Adventure,
Tanglewood Adventure,
Electronic Poole, Jug
Major Motion, Tetra Quest,
International Soccer, Airball,
Goldrunner I & II,
The Grail Adventure,
Jupiter probe

**Nu Kun
359,00**

**Vi har altid hundredevis af
andre spiltitler til PC og
Amiga. Ring for pris.**

**50 Spil i en PAKKE til ren
Foræringspris: 249 Kr!**

CHOCKPRIS: Kun 5Kr pr. spil!!

GRØN SERIE:
Postordresalg kun ved
køb af min. 3 stk.

Mangler du CDTV spil?
Se listningen 4 sider
tilbage.

Ska' du også ha' en GVP harddisk?

Vælg 52MB, 120MB eller 240MB

GVP's Hardcard til Amiga 2000 er ikke nogen nyhed. Flere tusinde tilfredse danske brugere har allerede lært GVP's overlegne teknologi at kende. Siden de første Series I hardcard har GVP fortsat udviklingen af deres produktlinie. Med Series II til både Amiga 500 og Amiga 2000, dækker GVP ethvert behov.

GVP giver selvfølgelig 2 års

GARANTI på alle fabriksmonterede hardcard og harddiske.

Extern SCSI port

GVP i DFRC format

Plads til 8MB RAM

Extern SCSI port

Støjvæg blæser

Strømforsyning

Du behøver ikke at være tekniker for at installere en GVP harddisk. Alle GVP harddiske leveres med fabriksinstalleret Workbench. Skal du evt. montere SIMM RAM i din harddisk, følger du blot den udførlige danske vejledning i håndbogen.

Der er ikke tvivl: vælg GVP - det er et sikkert valg

Vi henviser til nærmeste forhandler

Distributionsselskabet Danmark • Tlf. 86 16 75 42

Finlandsgade 25 • 8200 Århus N • Fax. 86 16 61 02 • Forbehold for fejl i priser og specifikationer

240MB Quantum
7.995

120MB Quantum
5.995

52MB Quantum
3.995

Læsehastighed: Op til 2.2MB/sek.

52MB Quantum
4.795

120MB Quantum
6.795

240MB Quantum
8.995

Harddisk lampe

Plads til 8MB RAM

Games Switch

GAMEPLAY



INDEX:

The Addams Family	45
Civilization	42
Cool Croc Twins	49
Dune	47
Epic	44
Falcon 3.0	43
Global Effect	48
Hook	50
Jaguar XJ 220	48
Monkey Island II	46
Super Tetris	51
+ Shorties	52

De anmeldte spil er venligst leveret af Supersoft, Daisy Software og diverse engelske softwarehuse.



KÆRE LÆSERE!

Det er på mange måder en helt ny Gameplay-sektion, du har slået op på. Den er to sider længere, og der er to nye tilbud til dig. For det første har vi ikke længere kunne overse PC-markedet.

Derfor vil du denne gang kunne finde bokse til alle de maskiner, spillet kommer ud til - mens vi har undladt at skrive noget om f.eks. C-64-versionen, hvis den alligevel ikke kommer!

I boksen vil du finde små symboler, der tydeligt viser dig, hvad der kræves af ram, skærm, harddisk og lyd. Det har vi indført, for på en nem måde at kunne forklare PC-ejere, om spillet vil køre på deres maskine.

Samtidig kan vi sige velkommen til to nye ansigter, nemlig Marit Abrahamsen (korrekt: en PIGE!) og Søren Jann Svendsen. Vi har til gengæld sagt farvel til Dorthe.

Velkommen til din nye Gameplay-sektion - større, bedre og grundigere.

- Christian Sparrevohn, Spilredaktør.

PC SYMBOLER



Hukommelse



Lyd



Skærm



Harddisk

Sid Meier's

CIVILIZATION

Microprose

Er du træt af den slags anmeldelser, hvor halvdelen af teksten består af en skøn anmelders forsøg på at være morsom?

Føler du dig snydt, hvis du ikke får nok at vide om spillet?

Have no fear - denne anmeldelse omhandler et spil så omfangsrigt, og så kompliceret, at skal der være plads til det hele, må vi hellere gå igang nu. Først facts'ne:

Civilization drejer sig nemlig om hele den menneskelige civilisationsproces - intet mindre. Det er den mest omfangsrigste "gudesimulator" til dato - og langt den mest realistiske.

Ordet "Gud" er måske så meget sagt. I starten af spillet ser du nemlig, hvordan Jorden langsomt udvikler sig, tilsyneladende helt indgriben fra nogen Gud.

Tidsmæssigt befinder vi os omkring 4000 f.Kr., og alt efter hvilken civilisation du har valgt, kan de noget i forvejen. Egypterne udviklede f.eks. alfabetet rimelig hurtigt, så det kunne være deres grundlag i dette spil.

Dine nomadeflokket grundlægger deres første by, efter dine anvisninger. En god ide vil være at lægge den i nærheden af floder, så der er vand til dine afgrøder. Og landbrug er vigtigt, især i starten. For hver gang du har fyldt dit kornlager op, vil der komme endnu en lille "mand" i din by - og alt efter tidspunktet symboliserer han et antal mennesker.

Hver by kan, udover at producere mad, også udvinde ressourcer, vitale for din udvikling. Ressourcerne skal nemlig bruges til at konstruere forskellige ting. Hver by kan producere en ting ad gangen, og hver ting koster et antal ressourcer. Jo flere mennesker, jo flere ressourcer produceres der.

Det første du kunne få lyst til at producere er en militis, bevæbnet med kæppe, sten og eventyrlyst. Dem kan du sende ud på ekspeditioner, der skal afdække resten af den store verden omkring din boplads. På deres vej møder de måske barbarer, der slår dem ihjel, finder penge eller venlige folk, du kan handle og alliere dig med.

Dine indbyggere skal naturligvis også betale skat, der bruges på luksusvarer, puttes i statskassen eller gives til dine forskere. Du bestemmer selv hvor meget hvert sted. Luxusvarerne er hårdvindige, for uden dem vil din befolkning meget hurtigt synes, at livet er for hårdt. Jo længere op i verdenshistorien din befolkning kommer, jo mere i kontakt med andre kulturer de er, desto mere forventer vil de blive. Statskassen bruges til vedligeholdelse og til investeringer.

Er du ikke tilfreds med det tempo det tager at samle ressourcer sammen, kan du forcere hastigheden af nybyggeriet ved at smide penge på. Det kan vise sig at blive en god investering: en kornsilo får din befolknings antal til at vokse, så de producerer mere. Endelig er der forskerne, som på en måde er de vigtigste. Fra deres side kommer nemlig hele udviklingen, der gerne skulle føre din befolkning op på et ordentligt stadi. Du bestemmer selv hvilket område de skal forske inden for, og bør holde øje med, hvad deres fremskridt kan bruges til.

Opdager du f.eks. begravelsesritualet, vil du få mulighed for at bygge templer, der glæder din civilisation. Gennem tempelvirksomheden får du nu mulighed for at forske i mysticisme, religion og filo-

sofi. Opfinder du f.eks. hjulet, vil det give dig mulighed for at bygge stridsvogne, og er du først med dem, vil du have en militær fordel frem for dine fjender. For fjender har du. Du vælger selv hvor mange andre civilisationer der skal være, men et stort antal behøver ikke at være en ulempe.

Du vil umulig kunne isolere dig og gennemgå hele den menneskelige udvikling selv. Du er nødt til at bytte, erobre eller stjæle deres opdagelser, så du selv kan bruge dem. Alting er nu ikke militær.

Andre typer personer inkluderer pionerer, der kan bygge veje, kultivere jorden og endda selv starte helt nye byer. Når du har opdaget pengesystemet og handel, vil du endvidere kunne starte nomader, der kan give handelsruter til dine byer. Når du får indført skrivekunsten, kan du anvende diplomater der kan forhandle, spionere, stjæle og sabote-



Amiga: Verden er så småt ved at tage form...

re hos dine fjender. Det sværeste er at holde sammen på riget, for borgerkrig er konsekvensen af hungersnød, politisk ustabilitet, militære nederlag m.m. Derfor vil du undervejs have mulighed for at udvikle forskellige styreformer, som kan efterhånden gøre dit rig til et monarki, kommunistisk land, en republik og måske i sidste ende til demokrati. Men dette sidste skridt er det sværeste at tage.

Selvom folk så mere velvilligt betaler deres skat, vil du ikke længere kunne handle enerådigt. Og alting hænger sammen...

Du får hele tiden at vide, hvordan du klarer dig. Forskellige historikere måler dig hele tiden i forhold til de andre civilisationer, diverse rådgivere kan vise dig, hvordan du befolkningsmæssigt, udviklingsmæssigt m.m. klarer dig. Målet er at udslette alle andre, eller "bare" overleve frem til rumkolonialiseringen starter. Men det kan blive svært, efterhånden som den vobenteknologiske udvikling går fra phalanxer, legioner, stridsvogne, kavalleri til kanoner, fregatter, slagskibe, ubåde, tanks og atomvåben.

Og så er der forureningen. Efterhånden som fabrikker giver dig mulighed for masseproduktion, bliver drivhuseffekten også en del af virkeligheden. Kan du overleve dig selv? Og hvordan er spillet så? En dramt Civilization kræver meget. Historisk, politisk og samfundsmæssigt forlanges der noget viden, hvis man skal få noget ud af det. Og tid: et helt spil tager ca. 16 timer (med mulighed for at save undervejs). Men spillet formår at skabe mirakler, som intet spil hidtil har kunnet gøre det. Man

bliver holdt limet fast til skærmen, mens man langsomt får fortalt, hvordan et samfund udvikler sig. Man begynder at forstå nogle af de problemer, verden har idag, og hvorfor de har dem. Man forskrækkes, når man finder ud af, at når man når op omkring 1940 raser krigen gennem Europa. Man føler indenligt med sit folk, som man har fulgt hele vejen. Og man jubler, når det endelig lykkes at komme foran i udviklingen. Mit eget spil har udviklet sig temmelig voldsomt. Efter at have storekspanderet, rottede de andre sig sammen imod mig, desperat for at få nogle af mine ressourcer. Store landområder gik tabt, inden jeg sluttede fred med alle, betalte store krigsskadeerstatninger og pønsede på hævn. Det var endnu ikke lykkedes mig at indføre demokrati, og nu tog jeg magten som enehersker. Industrialiseringen gik igang, kanonerne rullede ud fra samlebåndet (jeg var den eneste der havde dem!) og snart førte jeg en angrebskrig, der knuste både det mongolske og det russiske folk efter mange års krig. I et stille øjeblik kom jeg til at tænke på, at det jeg havde foretaget mig kunne sammenlignes med Hitlers plan...de historiske skridt jeg havde taget, havde tvunget mig til at handle på den måde.

Der er så mange aspekter, jeg ikke kan få med her, og anmeldelsen er allerede lang. Kun en ting kan jeg sige: Hvis ikke Civilization er det bedste spil nogensinde, så kommer det tæt på. Er du interesseret i menneskets udvikling, strategi, historie, økonomi og politik, er det et must. Og dem, der gerne vil vide mere, kan ikke finde en mere underholdende måde at komme til det på. Det er spil som dette, der hører til vores civilisation...

Christian

AMIGA (1 Meg. ext. harddisk)

Gameplayet er helt eminent, med kun en anke - det tager tid, især fra diskettedrev. Grafikken er meget informativ, og er virkelig god til formålet. Nogle enkelte steder "flicker" figurene lidt - om det er min version, ved jeg ikke. Men de forskellige mellem-scener, af byer, statsledere og videnskabsmænd er flotte. Lyden består af temaer over musik, der kan forbindes med det enkelte land, og det tema dukker op, hver eneste gang, der sker noget. Men det er spillet meget grundlæggende mekanismer, der overskrider grænsen til det geniale. Du kan ikke leve foruden. Grafik 89%

Grafik 95%
Lyd 82%
Gameplay 98%

OVERALL
96%

PC

Vi har ikke set den, men rygter vil vide, at den er bedre (!) end Amiga-versionen.

FALCON 3.0

Spectrum Holobyte



At kalde Falcon 3.0 for en lillepæl indenfor flysimulatorer er lidt af en underdrivelse, for det er så realistisk, at det gør helt ondt. Det tager dog sin tid at vædssætte realisme, da det er lidt af en opgave at komme igang. Det kræver både tid og selvdisciplin at læse vejledningen igennem, og at lære spillet ordentligt at kende, men når man først mestrer spillet, får man sin indsats rigeligt belønnet i spillet. Jeg må bøje mit hoved i tavs ærefrygt for denne mastodont. Da jeg havde pløjet mig gennem de otte flyvelektioner, der følger med - og en stor portion af den øvrige del af den 350 sider store manual - følte jeg mig som en RIGTIG kampflypilot. Nu skulle de edderbørere mig (undskyld udtrykket) ha' no'en bank. Men ak, først efter fem missioner lykkedes det mig faktisk at skyde et FLY ned !!! Eksplosionen når man rammer/bliver ramt er det flotteste jeg har set, og landskabsgrafikken er også flot med bløde farveovergange og det hele.

Når man er færdig med at lege og har fået hårdt tiltrængt erfaring i at flyve sådan en ting, kan man vælge en af tre fiktive kampagner i enten Israel, Panama eller Kuwait. Din eska-drille har fra begyndelsen 18 F-16'ere og 30 piloter til rådighed, og antallet falder støt med dine fiaskoer. Det er hovedkvarteret, der uddeler opgaverne, men DU har ansvaret for, at jobbet bliver gjort.

Du er nemlig leder for alle de formationer, der flyver ud på missioner, hvor ordren t.eks. kan lyde på, at man skal patruljere et område, bombe visse mål eller eskortere bombeforsyningsfly, så de ikke bliver skudt ned som ledurver.



PC: Alle dine informationer får du i War Room

Tidligere Falcon-spillere vil hurtigt føle sig hjemme i cockpittet, der er både HUD (hård hud?), radar og diverse advarselslys. Man kan selvfølgelig se flyet fra alskens vinkler, deriblandt fra fjenden og hans missiler. En helt ny og "unik" (det siger de selv) måde at se ud af cockpittet på kaldes for Padlock View. Dette gør det muligt hele tiden at have visuel kontakt til en udvalgt fjende, og derved gøre det nemmere at overskue de såkaldte "turning fights", hvor man drejer rundt og rundt i en uendelighed i et desperat for-



PC: To missiler er på vej mod din fjende.

søg på at få lock'et på modstanderen, som desværre gør nøjagtigt det samme. Det viser sig faktisk at være ganske smart, NÅR man har vænnet sig til det.

Ved et tryk på '8' bliver skærmen delt op i tre vinduer, som hjælper med til at man kan orientere sig i forhold til flyet og jorden.

Det er også muligt at spille med en kammerat via seriel-porten (faktisk med helt op til 15 kammerater! - Red.) og når Spectrum Holobyte engang udgiver deres ekstra-disketter, bliver det muligt at spille med forskellige fly i deres såkaldte Electronic Battle System. F.eks. vil en F-16'er og en A-10'er kunne flyve missioner samtidigt. Det er også dit job at udvælge de piloter, der skal med på missionen, og man skal passe på ikke at overbebyrde de stakkels kræ, da de ellers bliver stressede og præstationsevnen raser i bund.

Realismen fortsætter nemlig også uden for cockpittet, da hver pilot har nogle evner, som forbedres eller forringes afhængigt af den sidste missions udfald. Har du eller dine piloter udvist særligt mod/kløgt vander der sildesalat til de artige drenge - i STORE portionsanretninger! Men uanset om du taber eller vinder, vinder du alligevel!

For med Falcon 3.0 kørende på harddisken har du spil nok til at fylde den tid ud, det tager at blive folkepensionist fra den alder, du har nu. Det er flot, det er råt og det er hurtigt. Et klart Gold Game.

Søren

PC



VGA



Audio, Soundblaster, Roland



1 Meg



11 Mb

Den eneste "fej" ved dette spil er, at det er så realistisk og at der kræves en heftig maskine før end man har fuldt udbytte. Er man i besiddelse af en matematisk co-processor er det muligt at vælge Hi-Fidelity-mode, som skulle give det ultimative i realistisk flyvning. Jeg synes nu ellers der er rigeligt med realisme til mig i Beginner-mode. Jeg vil råde ALLE simulatorfreaks til at anskaffe sig denne simulatorernes Rolls-Royce, dog bør begyndere tøve en kende.

Grafik 85%
Lyd 80%
Gameplay 94%

OVERALL
92%

AMIGA

Lad os folde vores hænder og bede mod himlen. Hvis vi anstrenger os nok, kommer det MÅSKE.

EPIC Ocean

Epic er denne måneds spilsendings lille får. Det er et af den slags spil, der er skabt i den høje selvmordsprocent blandt spillanmeldere. Et af dem som man enten elsker eller hader, så hvis man giver det en karakter i 90'erne, får man at vide, at man er bestukket af spilfabrikanten, og giver man det derimod en karakter på 30 procent eller der under, så er anmelderen bare en nørd, der ikke kan se spillets kvaliteter gennem sin fedtede skærm. Ja, ja, ja hold nu op med al den tågesnak og fortæll hvorfor det forholder sig sådan, fortæl noget om spillet. Det er en længere historie, så vi begynder fra bunden.

Epic kommer med en meget imponerende manual, virkelig flot design og mange sider, så jeg gik i gang med at læse med det samme. Ca. 30% af indholdet er en beskrivelse af de 7 missioner (der skulle være 10, men de sidste 3 er ukendte), så en vejledning om brugen af din Epic Starfighter. De sidste 70 % dækker baggrundshistorien; Menneskeheden (The Federation) trues af udslettelse p.g.af en supernova, så

mine forventninger var blevet bygget op, og de blev ikke mindre af den imponerende intro, Geo-

nemmelsen af, at Epic ikke er det, som Ocean drømte det skulle være, det lægger op til så meget uden at holde det. Jeg kan heller ikke lade være med at tænke på Elite, den gode gamle brødkasseklassiker, for selvom grafikken og lyden på ingen måde bare tilnærmelsesvist nærmer sig Epic, så fungerer kampene i Elite dog på en glat og behagelig måde. Det kan godt være, at der er noget galt med mig, og hvis du virkelig har energi og tid til at sætte dig 110 procent ind i kontrolsystemet, så er Epic måske nok et

ge Lucas go home.

Jeg fløj ud på min første mission, hvor et minebælte på konvojens rute skulle destrueres. Nu er det sådan, at man i Epic kan vælge mellem joystick, mus og keyboard kontrol, så jeg prøvede først at styre med musen, dette viste sig at være ret besværligt, så jeg ventte tilbage til det gamle kendte joystick, med erindringen om Elite i baghovedet. Ingen respons overhovedet, og det er ringe.

Keyboardet viste sig at være knap så fleksibelt som musen, så jeg ventte tilbage til udgangspunktet, og satte mig for at lære denne kontrolmetode. Det gik faktisk meget godt, og inden længe var jeg ude på mission 2, der skal man ned på en Rexionplanet, og destruere 4 rumhaver. Det tog temmelig lang tid at nå frem til destinationsstedet, da man styrer sin Epic på samme måde her, som oppe i rummet. I princippet fungerer det ligesom i Elite, når musen føres til højre, viger din starfighter til højre, og modsat når det gælder om venstre. Dette fungerer også perfekt i rummet, men det er ikke til at styre rundt på det lille planetkort, for du har ingen fornemmelse af, hvor meget du drejer, og der er ingen detaljer i landskabet, der kan bruges som navigationspunkter, så lige pludselig er du på vej væk i en hel anden retning end den oprindelige.

Man kan selvfølgelig bede moderskibets computer om hjælp, men den placerede mig alligevel ved et forkert mål. Jeg fandt mig selv foran en stor bygning, som jeg bombarderede til ukendelighed, men hele tiden kom en meddelelse, der fortalte mig, at jeg skulle destruere generatoren, dette stod der i midlertid intet om i manualen?

Det endte derfor med, at tiden løb ud, for hver mission har en timelimit, og jeg befandt mig igen på rumskibet, men da der er 3 Epic's og 8 kloner af dig selv, er det ikke et spil, hvor der kommer til at stå game over på skærmen lige med det samme. Desuden fortæller manualen, at man bare kan trykke 'enter' for at få rumskibet optanket med fuel og våben, hvis man løber tør. Det er da også meget pænt af Ocean, at de indbygger denne ekstra hjælp, hvis tingene bliver for svære, så er det så bare op til en selv, om man vil have fair play eller ej.

Ak ja, jeg kan ikke lade være med at have for-

for dig trods at Epic ikke er det, som Ocean drømte det skulle være, det lægger op til så meget uden at holde det. Jeg kan heller ikke lade være med at tænke på Elite, den gode gamle brødkasseklassiker, for selvom grafikken og lyden på ingen måde bare tilnærmelsesvist nærmer sig Epic, så fungerer kampene i Elite dog på en glat og behagelig måde. Det kan godt være, at der er noget galt med mig, og hvis du virkelig har energi og tid til at sætte dig 110 procent ind i kontrolsystemet, så er Epic måske nok et

Marit



Amiga: Endnu en fjende, der er løbet tør for held.

en storstilet evakuering planlægges. Alt går også fint, indtil man opdager, at evakueringsruten kommer til at føre igennem Rexion Imperiet.

Denne krigerske replitrace vil betragte enhver territoriekrænkelse som en krigserklæring, så derfor må The Federation opbygge en slagkraftig rumflåde, for overhovedet at gøre sig håb om at komme igennem med evakueringsskibene.

Via nogle gamle hellige skrifter finder man et guddommeligt stof kaldet Epic metal, og ud af



Amiga: Måske er spillet kedeligt, men du får en flot demo!

dette bygges så 3 Epic starfighters, der skal udføre farefulde missioner for at beskytte konvojen på dens vej gennem Rexion Imperiet. Det tog mig 50 minutter at tygge mig igennem manualen.

PC



CGA,
MCGA,
EGA, VGA,
SVGA.



Adm.
Soundblaster,
Roland



640 kb



Påkrævet

Her er det ikke helt så slemt. Man kan f.eks. bruge joystick, og i 256 farver (gerne med en hurtig maskine) er spillet langt mere strømlinet. Grafikken er fyldt vektor, lyden gennem et lydkort ganske udmærket, men gameplayet er, trods alt, stadig sløvt og kedeligt.

Grafik 91%
Lyd 82%
Gameplay 53%

OVERALL
62%

AMIGA (1 MEG)

Grafik og lydmæssigt er Epic ellers fantastisk - det opdager man allerede i den fremragende intro-sekvens. Epic er lavet af de samme folk, der stod Retaliator, og det ses af den lynhurtige, fyldte vektorgrafik. Lyden lægger også op til noget meget, meget stort. Men så kommer skuffelsen: Spillet! Stadig teknisk i orden, men uden atmosfære og uden at kunne indfri de veksler, introen delte ud.

Grafik 90%
Lyd 87%
Gameplay 42%

OVERALL
50%



THE ADDAMS FAMILY Ocean

“Platformerspil er ikke, hvad de har været,” sagde dræberpingvinen.

Blikdåseridderen nikkede, så det raslede, og smed sit boomerang- sværd fra sig med en arrig bevægelse: “Næh, da jeg var dreng, skulle spilleren altid starte helt forfra, når han døde. Dengang var der noget ved det. At lade joystick-idioten komme næsten til slutningen af bane 8 i Hunchback og så tørre ham i...” Blikdåseridderen stoppede midt i en sætning for at gribe sit tilbagevendende sværd, og den forvoksede fugleunge åbnede næbet for at give sin mening til kende: “Dengang havde vi en chance. Men nu er det alt for let for digital-følserne. At tænke sig: Uendelig fortsæt-funktion. Min mor ville vende sig i sin rede, hvis hun vidste... Også selv om spilleren starter tilbage i huset, når han har mistet sine liv.”

“Dem har han alt for mange af,” afbrød dræberpingvinen, “og en af mine venner siger, at der er fem ekstra liv bare oppe i skorstenen. Det er også for dårligt, at vi skal ramme helten flere gange, før han dør, når han så ikke engang skal starte forfra!”

Blikdåseridderen sparkede til en platform:



Amiga: Der er ikke noget at gøre - Gomes skal forbi!

“Enig! Men det værste er kodesystemet! Ikke nok med, at raster-fanerne selv kan bestemme, hvem de vil redde og i hvilken rækkefølge - De behøver også kun gøre det én gang! Og så bare indtaste koden igen og igen!”

Blikdåseridderen harkedde, så det rungede i hjelmen, og spyttet drev ned over brystet på ham. Den forvoksede fugleunge og dræberpingvinen klappede med vingerne: “Hørt! Hørt! Lad os danne en forening!”

Som anmelder kan jeg ikke være andet end uenig med blikdåseridderen og hans venner. Jeg har hoppet hundredevis af deres slags ihjel de sidste par dage, og jeg har nydt hver og en. Et venligt spildesign med valgfrihed, flere livspoint, så man kan tåle at blive ramt flere gange, og koder har forvandlet et godt platformerspil til et



Amiga: Masser af penge til Gomez!

suverænt platformerspil.

Gomez (det er ham i det hæslige blå jakkesæt) starter i et hus med syv døre, og herfra drager han ud for at redde sine fem slægtninge og finde skatten. Rækkefølgen bestemmer du selv: Vil du forlade huset og undersøge kirkegården? Eller hellere undersøge portrætgalleriet? Banerne er meget forskellige. Nogle scroller fra venstre mod højre, nogle op og ned, mens atter andre er rene labyrinter.

Kontakter, hemmelige døre og vigtige informationer er strøet med let hånd ud over banerne, der allesammen vrirler med de særeste monstre. De tre, der har indvilget i at gæsteoptræde i denne anmeldelse er nogle af de mest normale - bare vent til du se dommeren! De fleste monstre opgiver heldigvis ævred, hvis Gomez hopper på dem. Ellers må Gomez smutte udenom, for han har hverken pistol, yoyo eller hydraulisk arm. Han kan også dukke sig, så han næsten ingenting fylder og håbe på, at faren driver over, men det gør den sjældent. Og hvis det bliver alt for svært, kan han jo altid forsøge sig et andet sted.

Hvis Gomez befrier et familieledelem eller tilkæmper sig et ekstra livspoint, får han en femcifret kode, så han ikke behøver at gøre det samme igen og igen. Med lidt taktisk spil kan man samle sig 10-15 liv, før man giver sig i kast med de hårdeste sektioner, så man skal ikke starte forfra hele tiden.

Her er platforme for alle pengene og mange timers underholdning uden de helt store frustra-

tioner. Og spillets navn? The Addams Family, ligesom den underlige film med den afhuggede hånd og de syge mennesker. Det navn, der er den eneste lighed mellem film og spil, har Ocean betalt tunge pund for, men den her bunke platforme kunne sagtens have stået alene.

Jakob

AMIGA

Springflyten Gomez er godt og morsomt animeret, præcis som alle hans venner og fjender. Baggrundene er rimelig pæne, men de skæmmes af mange tomme områder. Godt for gameplayet og overskueligheden, men ikke for øjet. Lydeffekterne er i orden, men musikken (der ikke kan slås fra) bliver hurtigt irriterende. Det lærer man at leve med, for spillet er simpelthen for godt til at lade ligge. Kontrollen med Gomez er helt præcis, og platformene er mange og afvekslende. Kodesystemet og Gomez' livspoint sørger for, at ingen behøver at forlade computeren i skuffelse, før skatten er fundet og familien reddet.

Grafik 80%
Lyd 66%
Gameplay 94%

OVERALL
92%



Kan du huske Guybrush Threepwood? Hvis du kan, er du en af de eneste, og det er sådan set fyrens egen skyld. Han har nemlig intet udrettet siden han fik skovlen under LeChuck i første spil, og hans forskellige piratvenner er ved at være godt trætte af at høre den evindelige historie. Guybrush er ellers blevet en



Amiga: Largo og Guybrush får sig en sludder om livet.

rigtig sørøver, med skæg og hængevom, det er som om de symboler på hans nye værdighed ikke rigtig er nok.

Derfor er der vel ikke noget at sige til, at manden med verdens mest upassende navn for en pirat begiver sig ud på nye eventyr.

Den første han møder, er min personlige favorit. Largo LeGrand er 120 cm høj, har haft tungen igennem en elektrisk blyantspidser og er i et særdeles ondt humør. Han har besluttet sig for at blokere den ø, Guybrush befinder sig på, og da sidstnævnte tiltaler førstnævnte som "Splint", tager Largo affære og hugger alt, hvad Guybrush ejer og har.

Guybrush kan åbenbart ikke lide at blive sat på plads af nogen, der er mindre end ham selv (den type kender jeg, også godt!), tager han på besøg hos sin gamle veninde, voodoo-heksen, der giver ham en indkøbsseddel. Kan Guybrush finde de fire ingredienser hun skal bruge, lover hun at lave en dukke, som een gang for alle vil gøre det af med Largo (snødt! ellers endelig en, man kunne identificere sig med!).

Men pludselig viser sig et væsen mere kompliceret

ret end som så. For ukrudt forgår som bekendt ikke så let, og LeChuck er på fædderne igen. I en ny, smart 3/4-opløst stil pønser han på hævn, og også han er begyndt at lege med dukker - vel og mærke nogen, der forestiller Guybrush og som bliver gennemhullet af lange, spidse nåle, der skal forårsage så meget smerte på vores anti-helt, at han bliver sendt ud i en anden dimension. I Guybrush's ører lyder det nu ikke lige som stedet, der er rart at være, så han gør alt hvad han kan for at bekæmpe LeChuck, samtidig med at de begge to leder efter kortstykker, der samlet gerne skulle vise, hvor skatten The Big Who-op befinder sig.

Som sædvanlig, fristes man til at sige, er der kommet et virkelig godt spil ud af programmørernes anstrengelser, og latteren vil da heller ingen ende tage, når Guybrush skal vinde en spyttekonkurrence, spolerer en fin fransk ret ved at smide en halvødt rotte ned i den, når han sæver træbenet af en pirat, eller på det tidspunkt, da han falder i søvn og drømmer om to skeletter, der danser boogie!

Som sædvanlig er der en mængde personer i spillet, både vennerne fra forrige spil (Sten er blevet ligkiste-sælger!) og helt nye personer af enhver slags. Der er kaptajnen på dit skib, der tydeligvis er Bob Marley-fan, der er kortmageren Wally, der følger dig i tykt og tyndt, der er casino-ejeren, der taber alle sine spil, der er den smældende guvernør på Phatt Island, der ligger i sengen hele dagen, og der er...

Som sædvanlig er der så meget, at man ikke kan nævne det hele, men man må bare nøjes med at konstatere, at Lucasfilm har formået at støve grog-opskriften af, og tilføje nye spændende ting. Spillet er blevet sværere, flottere og langt, langt større. Den eneste hindring der kunne være i at give det Gold Game, var de mange disketter. Men da spillet er delt op i dele, spiller man aldrig på mere end 3 eller fire af gangen - og en hver portion ekstra hukommelse bliver benyttet fuldt ud til at huske lokationer, så lødetiden begrænses til et minimum. Sværhedsgraden kan justeres, idet du kan spille både i easy-mode (specielt for nybegyndere!) og i Fullgame mode.

Som sædvanlig: (Regi mærke til hvor mange gange jeg har brugt den vending denne artikel

delsel!) Intet nyt under piratflåget, men det gør heller ikke noget.

Lucasfilm er suveræn til at lave grafiske adventures, så endnu et Gold Game er på vej til deres skattekasse - som sædvanlig.

Christian

PC



SVGA



Audio
Soundblaster
16bit



640 kb



1.5 MB
krævet

Brilliant grafik, der forstår at bruge de 256 farver næsten fuldt ud. Guybrush er meget, meget flot animeret, ligesom resten af figurerne i spillet. Lyden er måske ikke den bedste, og bruger ikke lydkortet fuldt ud, men den ER der - til tider. Gameplayet er fantastisk godt, humoristisk og har en tilpas sværhedsgrad for såvel nybegyndere som garvede.

Grafik 94%
Lyd 76%
Gameplay 94%

OVERALL
93%

AMIGA (1 MEG EVT. HARDDISK)

Grafikken er formidabel, har 32 farver i en hvilken som helst lokation, og samtidig har personerne fået et stort pift animation, der tillader dem at gestikulere, vende det hvide ud af øjnene m.m. Til gengæld er lyden kraftigt forværret, mangler flere steder og har meget svært ved at fade ordentlig ud. Men selve spillet er formidabelt - endda bedre end sin forgænger, og handlingen, humoren og udfordringen vil holde dig fast i lang tid. Er du til adventures, kender du navnet på dit næste indkøb.

Grafik 95%
Lyd 70%
Gameplay 94%

OVERALL
93%



Han er nu en sær en, ham David Lynch. De fleste af os kender ham fra mester-serien Twin Peaks, hvor Agent Cooper er velfriseret, går i ulasteligt jakkesæt og har et mord at opklare. Men hvis man dykker lidt tilbage i tiden, har skuespilleren Kyle MacLachlan også spillet en frustreret teenager i "Blue Velvet" og en nylon/kromklædt frihedskæmper i "Dune" - begge instrueret af David Lynch. Og så er vi der, hvor vi skal være - nemlig på planeten Dune, hvor alting er ved at blive temmelig varmt. Både i oprindelig betydning (planet har ikke set regn så lang tid nogen kan huske, så landskabet er mildest talt tørt at se til), men også politisk og økonomisk.

På planeten er nemlig de største forekomster af Universets mest værdifulde stof, Spice (garanteret et eller andet, man indtager i en pipe!), og du og din familie har fået lov til at udvinde så meget, i nu kan. Dit navn er Paul Atreides (hvis du ikke har checket din fødselsattest for nyligt), din mor hedder Jessica og din far er fyrste. Problemet er imidlertid, at i er alt for fine folk til selv at svinge spaden, så i beslutter jeg selvfølgelig for at udnytte lokalbefolkningen (syng med: "Sådaan er kapiiilitailliiisn..."), bedre kendt under navnet Fremmen.

Det ville jo ikke være så slemt, hvis der ikke i forvejen boede de brutale Harkonnen, der aldrig har brudt sig om sådan nogen som jer. For ellers senere betyder det krig, og den skulle i jo gerne vinde. Derfor må Paul ud og snakke med de forskellige Fremen-ledere og overtale dem til at følge dig og få udvundet det Spice.

Fremen tror på en eller anden gammel skrone om, at du er "The Chosen One", der skal befri dem fra Harkonnen-familien, så det gør uægteligt det hele nemmere for dig! Helt alene er du nu ikke. Din mor og far er i det palads, i har hugget fra Harkonnen'erne, og de giver dig hele tiden råd.

Forskellige rådgivere fortæller dig, hvordan sagen går, hvor du måske skulle tage hen, og sørger for at holde plottet sammen. Det er nu festligt med en bekymret mor Jessica, en vred far Hertug og Harna, din kommende kæreste. Så snart du får ansat en kommissær, kan han fortælle dig, hvor det kan betale sig at grave

og der sender du så mændene hen.

For at det skal gå hurtigere, kan du give dem nogle enorme gravemaskiner. Det er vigtigt at det går stærkt, for kejseren kræver faste forsyninger (han sidder sikkert også og fyrer Spice med sit partisanørklæde om halsen og et slimet V-tegn!), og kommer de ikke, kan du vinke farvel til planeten. Men det bliver mere syret endnu.

I planetens overflade er nogen 400 meter lange sandorme, der ikke kan lide dine gravemaskiner, og derfor gør livet surt for dig. Efterhånden som dine åndelige evner udvikler sig, kan du endda bruge kræfterne til at ride på, og måske endda bruge dem til at genere Harkonnen-familien med, så de til sidst pakker deres rumdrakter og tager afsted. Men indtil da må du nøjes med en Omniskopter, et flueformet piskeris, der kan bringe dig rundt til dine Fremen-venner. 'g' det er vigtigt, at du besøger dem: en høj moral giver mere Spice, og jo mere Spice du har nær dig jo mere åndeligt udviklet (høj?) bliver du.

Spillet lyder meget strategisk, og det er det også. Men det, der går Dune til noget, du burde undersøge, er Adventure-elementerne.

For udover strategien, der kan blive rutinepræget, er der også masser af forskellige personer. Omtalte kæreste og familie er helt klare plusser - nogen gange bliver du kaldt til familiemøde, og så snakker i lidt om problemerne.

Skal du have opdyrket planeten, skal du først have økologen Kynes, neutral våbenhandlere vil hjælpe dig - mod betaling, og din egen hemmelige identitet og skjulte kræfter folder sig langsomt ud, som en blomst på en

forårsdag (ok, det lignede da poesil).

Det der mangler, er de rigtige problemer, som vi kender dem fra adventures, men man savner dem egentlig ikke så meget.

Den temmelig flippede science-fiction-stemning får meget hurtigt en til at fordybe sig i spillet, fast besluttet på at udvinde det nødvendige Spice, og på at få slået fjenderne og atter går Dune til en planet, hvor man istedet for at bygge sandslotte også kan tage på skovtur.

Styresystemet er ligeledes ret smart. Alting er menustyret, og den nødvendige interaktion er ikke gjort for kompliceret. En mus er alt, du behøver for at være igang.

Men derfor tror jeg nu stadigvæk, at David Lynch, manuskriptforfatteren og Virgin har roget lidt for meget Spice...

AMIGA (1 Meg. evt. harddisk)

Grafikken er temmelig suveræn, og så er den til og med hurtig. En stemningsfuld intro-sekvens med gode portrætter (der ligner skuespillerne til forveksling) sætter dig igang, og selvom stederne i arken kan føles ensformige, vanner du dig hurtigt til det. Lyden er fantastisk i starten, men forsvinder efterhånden. Dune er er meget sciencet, og har sine begrænsninger. Lad os tage klicheet igen: Try before you buy!

Grafik	91%
Lyd	79%
Gameplay	93%

OVERALL
83%

PC

Vi ved, at den er der, vi har endda set demoet fra den (og DC er flottet), men desværre har vi ikke kunnet finde det nogen steder. Virgin forsikrer os, at det er identisk med Amiga-versionen.



Amiga: Uden for borgen holder familiens yndlingsfyrer.

GLOBAL EFFECT Millennium

To langhårede programmører med tøj, der alt efter temperament enten kunne beskrives som afslappet eller læset, sad og kiggede på et TV-program om regnskove og fodboldbaner. Det var på det tidspunkt, de fik økoloideen. De så på hinanden og sagde i kor: "Lad



os lave en slags SimCity, hvor man skal bygge sin by i en verden, der reagerer på drivhuseffekt, stigende temperatur og den slags. Med vindmøller! Og rensningsanlæg! Og kulkraftværker!"

De to programmører designede så ivrigt, at de helt glemte at gå i seng, og næste morgen præsenterede de Global Effect for deres næle-

stribede boss. "Tjah," sagde han, "det er da i orden, men I må udvide konceptet med en lille smule krig. Bare nogle bombefly og et par missiler."

De to programmører så på hinanden og begyndte en uskun duet: "War! Hurgh! What is it good for?"

"Salgstallene," smilede bossen, og sådan blev det.

Det er uvist, om der er bare ét gram sandhed i de overstående kvadrantcentimeter glittet, miljøjendisk papir, men historien kunne godt forklare det underligt påklædte krigssystem i økologispillet Global Effect.

Som i SimCity kan du spille alene på en række verdener og eksperimentere med forureningen og miljøet, men du kan også spille mod computeren eller en ven, der glider slæbe sin Amiga over og klare det med kablerne. Det er her, regelgardinsmenuen med krigsikonerne kan bruges til noget. Det får drejer jeg kniven i længere nede...

En verden ses ovenfra og består af over 64000 lokationer, hvoraf kun 150 er synlige på skærmen ad gangen. I Global Effect kan du kun bygge én slags huse og ikke en eneste vej, men til gengæld er der mange slags energikilder at vælge imellem. Vindmøller og solceller er økologiske, men ineffektive, og kul, olie og atomkraft giver meget mere energi til dine byer, når du først har fundet råstofferne med seismiske målinger og gravemaskiner.

Til gengæld kan de økologiske bivirkninger

ses tydeligt på CO2-kortet og på længere sigt på temperaturkortet.

Endnu senere begynder polerne at smelte, og så bliver der mere hav at bade i for dine indbyggere.

Men vandet skal være rent, så ingen får sjove mavesygdomme, og derfor bør du bygge både vandværker og rensningsanlæg. De helt flippede prøver sig også frem med genbrugscentre.

Det vigtigste er nationalparkerne eller bygrænserne! Sammen med grænser og løvtræer er de med til at begrænse dine byers automatiske vækst, og det er vigtigt, for alt koster power i Global Effect. Både store ting som bygning af atomkraftværker og små ting som at se verdenskortet eller flytte rundt på det.

Den nysgerrige spiller kan på ingen tid spille alle sine point på et par af de rundture, der ikke kostede noget i Sim City, og som også burde være gratis her. Poweren vender kun langsomt tilbage, og hvis du ikke er forsigtig, ender du med at have en by, som computeren røser hvert femtende sekund, mens du ikke har point nok til at røre dig ud af flækken.

Det er frustrerende, og Global Effect kører kun i én hastighed (langsom), så du kan ikke skrue tiden hurtigt frem for at få noget power igen. Gå en tur eller se TV-Avisen, så har du noget at gøre godt med.

Den destruktive del af Global Effect, som du helt kan glemme, når du spiller alene, er historien om hovedkvarteret og lufthavnen, der ikke har brug for strøm. Det er også historien om

JAGUAR XJ220 Core

Forlygtornes lyskegler skærer sig kun med besvær gennem mørket og snefoget. Snart glider de hen over ru klippe side uhyggeligt tæt på, og snart kaster de sig ud over det spinkle autoværn og stråler lige ud i intetheden. Kyndige hænder drejer rattet med små, præcise bevægelser, og trætte øjne prøver at følge den snoede bjergvejs krumspring. Et sekund flækker blikket ned til speedometeret, før det atter søger ud blandt snefluggene. 169 km/h. Kinderne løftes af et smil. Pludselig springer tunnelen ud af mørket kun 10 meter fremme og et par overraskende meter mod venstre. Forlygtornes lyskegler indfanger kun lodret klippe side. Hænder får i rattet, og munden åbnes til skrig, men lyden er stadig i halsen, da Jaguaren brager ind i granitten... og kører videre gennem tunnelen med 161 km/h!

Virkeligheden er mere blodrød, men sådan er det i Jaguar XJ220 fra Core. En computergud holder hånden over din metalgrå Jaguar, og der er ingen mulighed for at løre om kap med Døden i overhalingen. Tandstikkertynde stakitter holder den 1350 kg tunge vogn sikkert på vejen, selv ved 200 km/h, og en kollision med en kampesten forårsager ikke andet end at sænke farten med 10-20 km.

Dødsfølelse er ikke helt så underholdende med de spilleregler, og selv om disketterne byder på både regn, sne, tåge, sandstorm og stjernetare natløb, flyder adrenalin betydeligt langsomt, end man skulle tro ved første øjekast.

Det er synd, for Jaguar XJ220 er et teknisk mesterværk. Fornemmelsen af fart er helt i top,

og bakker og hårnålesving suser blødt ned ad skærmen, før de forsvinder under Jaguarens hjul. Kontrollen er god, og den kræse spiller kan indstille følsomheden og bruge enten mus eller joystick som ratetastning. Gearkassen kan være automatisk eller manuel, og computeren er klar med en split-screen, hvis du har en ven eller en veninde, der gerne vil køre med.

I skal bare gøre jer det klart, at turen bliver lang og hård, især hvis I ikke er særlig gode med et rat. Spillet former sig som en konkurrence mellem i alt 20 køre på 36 baner i 12 forskellige lande. Banerne er meget forskellige, og der er stor forskel på at køre i den australske ørken og i Alperne. Pifingre kan endda gøre forskellene end-



Amiga: På vej ud mod solnedgangen med 180 km/h.

nu større ved at knække hårnålesvingene i bane designeren, hvis de skulle få lyst til at lege. Uanset hvad, starter sæsonen i verdens midtpunkt, England, hvor de tre første baner er placeret. De skal tackles i rækkefølge, og der skal køres op til syv runder på hver, før personalet finder det tennede flag frem. Efter et løb er der præmier til de 10 bedste og mulighed for at købe reservedele til bilen, der måske er blevet en anelse skrammet af 5-10 betankollisioner med 200 km/h. Hvis du ikke reparerer, går det ud over dine chancer i det næste løb, og med bare en lille smu-

le talentløshed kommer du til et punkt, hvor du ikke kan vinde løbene, fordi du ikke har penge til at reparere din bil, fordi du ikke kan vinde løbene. Når de engelske baner er overstået, får du lejlighed til at vælge, hvilket lands motorveje, du nu vil skamride. Skal der stå USA, Canada, Egypten eller Australien på billetten? Det er et fedt, rejseomkostningerne trækkes bare fra på din bankkonto.

Manageren smider dig ikke ud af løbet, bare fordi du ikke klarer dig så godt, så et spil kan let tage en dag. Det bliver træls på et tidspunkt, især fordi mange af banerne skal køres igennem 4-5 gange. Heldigvis kan man gemme sin position på diskette efter hvert løb, men ideen med den store konkurrence slider på den umiddelbare kørelæde. Det er synd, at man ikke bare kan sætte sig ned med en kammerat og køre et par hurtige løb uden at skulle bekymre sig for meget om flybilletter og reparationsomkostninger.

Hvorfor alt det bøv, hvis alt hvad man ønsker er fart og spænding? (Og bare én smadret bil, please!).

Jakob

AMIGA

Fra første øjet er det klart, at der er købt for Jaguar XJ220. Introbillederne er smarte, og køreturene er velgjorte og afvekslende. Bilradioen i Jaguaren byder på en række gode melodier, der dog afbrydes på bekostning af lydfejl. Og de er ikke til at undvære, finder man hun sigt ud af. Motoren brummer udstrålet, og de skarpe overhalingssus gør det lige en tanke værre at blive passeret. Det tekniske er i top, og kontrollen er præcis, men man bliver hurtigt interesseret i Jaguar XJ220: Hvorfor kan bilen holde til alt og stadig trille videre? Hvorfor kan man ikke bare deltage i noget lidt mindre ambitiøs og lidt mindre idraktsende end et verdensomspændende superløb? Den slags trækker ned, men Jaguar XJ220 er stadig værd at se. Bare ikke for længe ad gangen.

Grænk 94%
Lyf 90%
Gameplay 76%



bombeflyet der planlægger sin mission efter et kort uden byer og skal flyve i 10-15 spilleår for at nå sit mål. Det er et alvorligt handicap, når selv de største bygninger kan konstrueres med et fingerknips og nye kæmpebyer kan dukke op, mens flyet snegler sig hen over kortet.

Så er det vel nok godt, at du selv kan overtage kontrollen med flyet og smide bomberne det rigtige sted, hvis du altså vil ofre oceaner af power på selv at flytte derover. Og tilbage igen... Find fem fejl!

Jakob

AMIGA (1 Meg., evt. harddisk)

Indlestingssekvensen er rigtig fækkert lavet, og de mange små objekter i selve spillet er ret detaljerede. Desværre opstår der grimme grafiske fejl, når man bager læst på vand eller arkiver, og en tur med bombeflyet er ren Spectrum anno 1984. Lyden starter godt, men skuffer senere med hårdhørede effekter og små dyt, der langsomt driver en til vanvid. Ikonsystemet i Global Effect er veludviklet, men desværre skæmmes det miljøunge gameplay af manglen på tidskompression og de overgearede powerregler. Krigen skæmmes af... krigen. Det bedste der kan siges om denne del af Global Effect er, at den helt kan undgås, hvis man spiller alene.

Grafik 77%
Lyd 62%
Gameplay 65%

OVERALL
66%

PC

Global Effect er også ude til PC, men Millennium har glemt at informere om den nødvendige processorstørrelse. Spørg din forhandler - hvis du gider.

COOL CROC TWINS Arcade Masters

Alright dude. Let's get some funky jumping on the screen. Gimme five. The Cool Croc Twins Punk Croc n' Funk Croc, har tabt deres reptilhjertet til den vidunderlig veldrejede aligadille Daisy Crocette.

Der er imidlertid to problemer forbundet med dette: 1. Daisy ved ikke hvilken af de to dejlige diller hun skal vælge, 2. Bigami er forbudt. Så derfor stikker hun af til et "Crockery" (potte-



Amiga: Masser af platforme og hurtig action.



Amiga: Masser af platforme og hurtig action.

mager! Nej det er ikke en joke fra min side, det står i manualen). Men Punk og Funk giver ikke op så let, og beslutter sig for at hente Daisy i pottieret. Vejen til dette går gennem 60 levels, hvor du styrer Funk eller Punk efter eget valg. Nok om forhistorien, hvad byder spillet egentlig på?

Jo, dette er et platformspil (endnu et), men til forskel fra så mange andre kan du her gå rundt om platformene, i bogstaveligste færd. Tyngdekraften er nærmest ophævet i dette spil, du kan kaste dig ud i halsbrækkende saltomotaler fra den ene ende af skærmen til den anden, selv når du hænger på hovedet, og så bliver du ovenikøbet hængende hvor du lander, for din krokodille klæber sine silbrige fødder til alt hvad den lander på, hvorfor ved jeg ikke, måske er den blevet gensplattet ligesom Brundle i The Fly? Det giver i hvert fald et anderledes gameplay end i andre platformspil.

Men her hører forskellen også op. I The Cool Croc Twins er du Back to Basic, der er ingen store puzzles, og hver level fylder præcis en skærm, så der er heller ikke mulighed for nogle store safaritrip for at lave exploring, men hvem klager, det har vi Gods, Harlequin og Robocod til. Nu må man endelig ikke tro, at dette spil er simpelt af den grund. For at gennemføre et level, skal Funk eller Punk tænde en stak grønne neonlamper, ved at hoppe ind og smadre hovedet imod dem (hvem sagde det var

svært at blive elektriker). Som man avancerer i levels vil disse lamper blive dækket af forhindringer så som klippeblokke, isterninger og andet godt der på al måde gør livet surt for krokodillen, og som om det ikke kunne være nok, render der obligatoriske baddies rundt, der også kan ophæve tyngdekraften og dræne rundt med hovedet nedad.

Hvis disse baddies bliver for irriterende, eller tidskrævende, (for hver level har selvfølgelig en timelimit), kan krokodillen også headbange dem, og forvandle monsterne til bonusicons, der kan give en extra liv og andet godt. To ultimative plusser ved spillet er, at man får en accesscode for hver 8 (ca.) levels, og at man kan save sin highscore. Thumbs up, sådanne features vil jeg gerne se mere til. Mere er der i bund og grund ikke at sige om The Cool Croc Twins, der er simpelt, men byder på en variation af platformgenren, og jeg må sige, at jeg faktisk er blevet helt grebet af det.

Marit

AMIGA

Grafikken er ikke ligefrem noget Psygnosis ville sætte sit navn under. På level to er den ligefrem grim og irriterende, in between action billeder som highscore listen og game over billedet er i orden og morsomme. Lyden er hip som hap, selve soundtracket er faktisk meget godt, og tilpas "råsejt" til de små nuttede cool'ede krokodiller, men modsat grafikken er al anden musikalsk udfoldelse i spillet ikke værd at snakke om. Det er synd at programmørerne ikke shinede grafikken lidt mere op, for det er ellers et ret godt produkt de her har flasket sammen, men hvis indpakningen råber dig en papand er det udmærket spil. Dog kan man stå med en billig fornemmelse i munden.

Grafik 71%
Lyd 72%
Gameplay 82%

OVERALL
78%

PC Kommer!
COMMODORE 64 Kommer!

I Hook spiller du (surprise, surprise) Peter Pan.

Ligesom i (nu kommer den igen) Monkey

Hook er mere selvs-
tændigt, mere eventyr-
ligt og har mindre falden
på halen komik, og så er

Marit.

Spillet er også kommet her, men vi har endnu ikke kunnet lægge vores hænder på en kopi. Hold øje med Shorties-siderne.



Enhver svigermors drøm...

SUPERTETRIS Spectrum Holobyte

Vi byder velkommen til denne omgang af Bit-køkkenet hvor den anerkendte mad-skribent og Feinschmecker, Søren Smørrebrød, vil lægge sine veltrænede smagsløg til en populær, russisk spise der for ca. fem år siden tog verdens computere og deres ejere med storm. Der er gamTRISset ikke en eneste computerejer som endnu ikke har prøvet eller hørt om Tetris, det populære computerpuslespil fra den ligeså populære vodkas land (Ja tak! Mit russiske ordforråd består af fire gløser og fem slags vodka. Stolichnaya! - Red.).

Der må være lavet næsten ligeså mange kilo russisk salat af Tetris som der er kogt liter suppe af SpaceInvaders. Denne gang er det dog selveste Le Chef, gourmanden over alle gourmænd: Alexey Pajitnov, mesteren bag det originale Tetris, der har været i køkkenet og lavet S.N.G.-salat af sit eget spil med lidt professionel mayonnaise fra Spectrum Holobyte.

Super Tetris bygger heldigvis stadig på den gode gamle originalopskrift med at stable friske klodser så de danner sprøde, vandede linier. Mums! Hver gang man danner en horisontal linje, fjernes den, og der bliver bedre plads og flere points. Brikkerne, der falder ned fra oven af, kan roteres så de passer bedst muligt ind i de øvrige.

Man har selvfølgelig tilføjet nye eksotiske krydderier, selvom det stadig kun er de syv vel-

og sat begrænsninger på antallet af de klodser man har til rådighed - så man nu ikke har så mange brikker at flytte med (vits!).

Desuden er banen fyldt godt op med klodser i forvejen, så der er lagt en god, velsmagende bund som man ved snilde, krigslust og skarpe hjørnetænder skal fjerne. Man kan lave fra én til fire linjer ad gangen, alt afhængig af, hvor smart man placerer sine brikker, og ligesom i Tetris kan det få katastrofale følger at fagte de fire linjer på én gang.

Det ender som regel med, at man mangler den afgangsbrik, som bare nægter at dukke op. FØR man i desperation har dækket huller, hvor den skulle bruges (En ny måde at fortolke ordet "impotens" på! - Red.).

Alexey Pajitnov har trods alt nierte i livet, så som noget nyt kommer der mellem to og tre bomber til dessert efter hver linie man fjerner (mon det er deres gamle atomsprængoveder?).

Med dem kan man så fjerne de største brøklere, hvis man har KLODSET i det, eller bombe de specielle bonusbrikker, der er gemt i bunden. Disse har forskellige effekter, og giver bl.a. ekstra klodser, en vandret linje eller en kæmpe-eksplosion. Var der nogen, der sagde mandala-gaver?

Som noget helt "nyt og revolutionerende" kan man forbinde to computere via seriel-porten med modem eller med et serielkabel og spille det som multi-salat. Det låder til at Spectrum Holobyte har fået en lige lide m.h.t. seriel-porten, tænk blot på Falcon 3.0.

Man kan også vælge et "Co-op-ate"-spil hvor to skal spille på samme skærm, placere hver sin brik, og på den måde hjælpes ad. Der er dog intet, der forhindrer en i at genere den anden, så en mindre madkamp opstår, hvor klodserne og ederne flyver en om anden. Man kan også vælge at spille Super Tetris "på økkord", hvor man kan vælge at hestiktst fem eller ti minutters spil.

Måske er der ikke så meget nyt i spillet, som der kunne have været. Men man kan ikke komme uden om, at Super Tetris er russisk kaviar for gænen - når først man er igang, er det meget, meget svært at stoppe.

PC

			
Alt.	ADLIB Soundblaster, Roland	640 kb	2 rib. ikke påkrævet

Super Tetris smager ligeså godt som forgængerer: Det er nemt at gå til og uhyre underholdende. Man skal faktisk være lidt af en KLODSmajor for ikke at kunne finde ud af det. Grafikken er lidt BLOKKET, men klodser er nu engang firkantede (Suk! - Red.). Baggrundsmotiverne er i øvrigt ganske pæne. Det føles dog som om ideen har ligget lidt for længe i fryseren, idet der er ikke sket nogen revolutionerende forbedringer af det gamle koncept, men alligevel vil jeg anbefale, at man bestiller Super Tetris næste gang man aflægger sin lokale software-bistro et visit, hvis man ikke har smagt det før eller hvis man elsker spillet.

Grafik 81%
Lyd 80%
Gameplay 88%

OVERALL
84%

AMIGA (1 MEG evt. harddisk)

Hvorfor Super Tetris på denne maskine kræver en megabyte, er en gåde. De flotte grafikbilleder fra VGA-versionen er ikke nær så brillante på Amigaen, klodserne er ikke særlig flotte og musikken er kun sparsom. Men spillet har en forbløffende evne til at få en til at blive siddende foran skærmen, specielt når tempoet som i en anden kosak-dans bliver skruet op. Spørgsmålet er bare, om ikke ca. 350,- er for dyrt for noget, man kan få næsten lige så godt i en PD-version.

Grafik 76%
Lyd 78%
Gameplay 88%

OVERALL
80%

COMMODORE 64

Kommer ikke til denne maskine, men der er masser af (næsten) lige så gode Tetris-versioner ude til Commodore 64.



PC: Bomberne er den store nytænkning i Super Tetris

kendte brikker fra det gamle Tetris man skal stable. Før var spillet en evig kamp mod ens manglende evne til at placere brikkerne ordentligt, men i Super Tetris har man strammet løkken

Søren

SHORTIES

Din nye sektion, der konstaterer, at småt kan være godt...

SUMMERCAMP - C64

Kixx

En gammel titel, oprindelig udgivet af Thalamus, har nu fundet vej til budgetmarkedet. Og det viser sig faktisk at være bedre end så meget andet af det, der bliver genudgivet. Du styrer Maximus Mus, der er på sommerlejr sammen med vennerne, nister snobrød, hiver pigerne i flertningerne og synger glade lejrssange i øsende regnvejr. Problemet er bare imidlertid, at lejrlaget er forsvundet, og at du har fået skylden. Du har 24 timer til at finde et erstatningsflag. Problemet for vores lille mus er imidlertid, at han ikke kan gå så langt. Derfor skal han på hver bane finde dele til en bil, der kan bringe ham til den næste af de ialt fire levels. Det er der faktisk kommet et ret sjovt platformspil ud af, med adskillige baner og flot grafik.

Der er masser af fjender, men der er på den anden side også masser af ekstrating, der kan gøre det nemmere for dig. Det er svært at komme særlig langt, men med lidt øvelse går det, og på den måde er du sikret adskillige timers underholdning, når de kolde efterårsaftener sætter ind. Simpel, harmløs underholdning.

OVERALL 89%

-CS

GOLDEN AXE-C64

Tronix

Jeg har nu egentlig altid godt kunne lide Golden Axe. Måske er det alle de smarte moves, der aktiveres på samme måde, nemlig med et tryk på fire. Måske er det alle de samlede skrig af dine overnaturlige fjender, der må bukke under, når de får et knæ i hovedet. Eller måske er det de drager, du kan klatre op på for VIRKELIG at give de forskellige monstre hedeslag. Golden Axe er måske ganske ordinært - i et vandret scrollede beat-em-up skal du komme fra den ene ende til den anden, med enten en kriger, en dværg eller en amazone. Og har du en ven på besøg, kan I endda spille begge to på en gang. Problemet holder dog ikke op af den grund. Hver eneste gang du møder dine fjender, stopper scrollelen nemlig, og der er ikke andet valg end at hugge, stikke, sparke og slå dine fjender ned. Bliver opgaven for stor, kan du alting benytte dig af dit eget, specielle move, eller måske benytte lidt magi. Stemningen er rimelig helstøbt, med flot grafik og rimelige lydeffekter. I bagspillet er det måske lidt forældet, men det er alle spillere i denne prisgruppe, så hvad brokker du dig over? Er du til uforglignende spillemaskine-action kunne Golden Axe være værd at overveje...

OVERALL 80%

DISC - Amiga

Action 16

Nogen gange (læs: temmelig ofte!) vil producenterne af lavprisspil gerne lade som om, deres spil er mere avancerede end de i virkeligheden

er. Forsøger man at læse instruktionen til Disc, kan man nemt komme til at forestille sig, at man sidder med det mest avancerede produkt siden Relativitetsteorien. Men når man har loadet færdig, er man blevet RELATIVT klogere. I virkeligheden er der ikke meget mere ved Disc, end der er ved at spille Frisbee... Du står på den ene side af en kløft, og på den anden, i ægte 3-D-mode er din modstander, der bare venter på, at du kaster din frisbee. Dit mål er at fjerne det gulv og den væg, der danner hans fundament, ved at kaste den lille plasticskive forbi ham og ind i forskellige mursten, der nærmest beder om at blive smadret. Problemet er bare, at hvis han griber den, kan han finde på at kaste den forbi dig, og griber du den ikke, er det dig, der går ud over. Spillet har et ret simpelt indhold, og kunne derfor være sjovt, hvis det ikke var for den halvkedelige udførelse. Men dels er handlingen ikke hurtig nok, dels hakker grafikken for meget, og dels er du træt af det efter ti minutter. Helt afgjort en, du gør bedst i at undgå.

OVERALL 43%

-CS

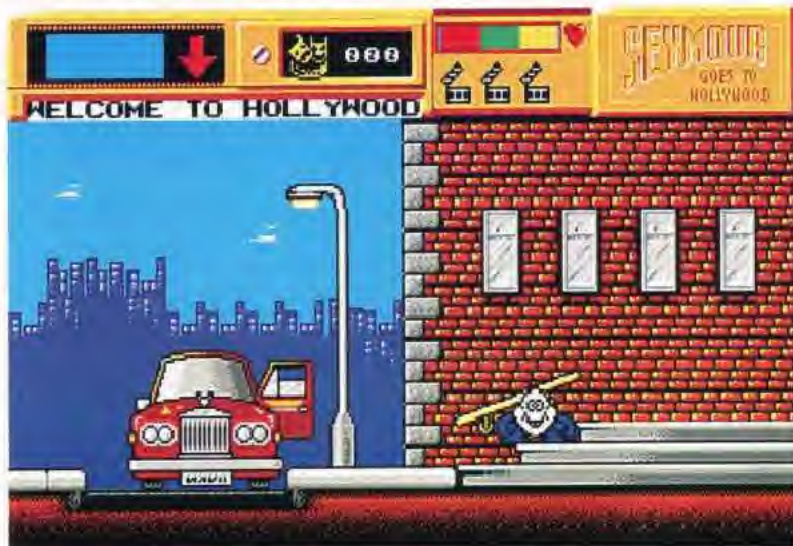
CARTOON COLLECTION - Amiga

Codemasters

Den opmærksomme læser vil huske, at der i sidste nummer var en Dizzy-opsamling fra budget-spillenes konger, Codemasters, og at den opsamling fik ganske pæne ord med på vejen. Og minsandten om der ikke også denne måned er fem nye spil, der i en rigtig lavpris-opsamling skulle kunne trække dine penge ud af den ellers så hårdt tillukkede pung. Vi slipper nu ikke helt for superhelten Dizzy. I Treasure Island Dizzy er han atter på færde. Efter nogle misforståelser, hvor han af Long John Silver blevet tvunget til at

gå planken ud, er han nu havnet på en ø, og skal på en eller anden måde komme hjem igen. Midlet er alle de guldmonter, der skal samles op, men i dette platform-inferno er der mange fælder, der lurar på den uopmærksomme. Et sjovt og simpelt spil - ganske som et budgetgame bør være. Uheldigvis er kvaliteten svært at holde oppe. CJ's Elephant Antics handler om en elefant, der vil se verden. På en masse platforme skal han hoppe rundt, skyde sine fjender eller kaste bomber efter dem. Med sin ret sølle grafik, gør CJ's Elephant Antics ikke meget indtryk. Det går straks lidt bedre i arcade-adventuret Spike in Transylvania, hvor en viking, strandet med sit skib, skal befri sine venner fra et stort slot i Transylvania - der hvor Dracula bor. Grafikken er rimelig, spillet er godt udført, men der mangler nogle rigtige problemer. Seymour Goes to Hollywood er til gengæld sjovt. Seymour, der er endnu en kæledægge fra Codemasters, er blevet filmstjerne, men da han ankommer til Hollywood, er der noget galt. Instruktøren er rejst på ferie, og har låst manuskriptet inde, der er et lig i et studie og Tarzan har mistet sin stemme. I det MEGET store og en smule labyrintiske studiekompleks, kan Seymour tale og give ting til forskellige mennesker - forhåbentlig med det resultat, at han opklarer mysterierne. Og endnu mere Arcade-adventure-platforms-trip er der i Slightly Magic, hvor du som ung troldmandselev skal redde den smukke prinsesse Croak. På din vej finder du spells, der skal besejre dine fjender, men det er ikke nok. Mange puzzles, endda et par svære, skal kombineres med joystick-behændighed, før du når dit mål... Ingen af spillene er måske noget særligt, men de er simple og sjove, uden at grafikken er alt for dårlig. Til gengæld kunne der på de fleste godt være gjort lidt mere ud af lyden. Ikke så godt som Dizzy's Excellent Collection, men næsten...

OVERALL 80%





AMIGA EXPO 92

- I ÅRHUS

Kom og spil "Hugo på nye eventyr" og mød den populære skærm-trold selv.



Spil
strippoker med
Trine Michelsen



Prøv det
fantastiske
Virtual Reality!



DM-finale
i KARAROKKE



26 og 27 september i Århus Stadion-hal.

Lørdag kl. 10:00-18:00

Søndag kl. 10:00-18:00

Skandinaviens største Amiga-messe • CDTV • Oplev den nye Amiga 600 • Se det nyeste Hard- og Software • Prøv de nyeste spil • Masser af konkurrencer med flotte præmier og meget mere • Entre KUN kr. 40,00

Vi ses i:
stadion hallen
Stadion Allé

Det Nye
COMputer

GAMES PREVIEW

Vi giver dig et indkig i, hvad der sker i fremtiden.

GLOBAL CONQUEST

Microprose har et spil undervejs, der på mange måder virker alternativt. Du har prøvet at styre et fly, en jernbane, en by eller en planet, der ligger langt væk. Hvad siger du til Jorden, vores egen planet? Det vil vise sig med Global Conquest.

Det politiske inferno udspiller sig for øjnene af fire spillere, hvor hver enkelt enten kan styres af computeren eller af en data-linket computerejer.

Og spillerne har stort set kontrol over alt, der kan bruges til at genere fjenden med. Vi nævner i flæng infanteri, hangarskibe, ubåde, fly, spioner og kommandocentraler. Du må udforske fjendens land, før du for alvor ved noget om, hvor han gemmer sig, men du kommer nok ikke uden om, at dine fjender forsøger noget tilsvarende.

Spillet ligger sig tæt op af Command HQ, som Microprose sendte ud til PC for nogle måneder siden, men synes at mangle det forsynings- og Avbønsaspekt, forgængererne havde. Vi venter nu i spænding på, om Microprose kan lave noget, der hæver sig over det gennemsnitlige strategispil.

Og det finder vi ud af om en måned på PC, og et par eller tre på Amiga-forhåbentlig.

BEAST III: OUT OF THE SHADOW

Du troede nok, at du kunne føle dig sikker, hvad? Men efter to megasæller giver Psygnosis bestemt ikke op, og er klar til at smide endnu et afsnit af den grafiske flotte, men utroligt svære serie ud til dig.

Efter at have slået den onde Zelek (det skete i Beast II, husker du nok!), har du fået din menneskelige fysik igen. Men festlighederne må vente lidt endnu - landet



er endnu ikke befriet for ondskab. Du mangler stadigvæk at gøre op med Maletoth - The Beast Lord. Men når han er ordnet, skulle det også være på tide at holde ferie.

Psygnosis kan allerede nu røbe, at soundtracket vil bestå af



CRISIS IN KREMLIN

Fra Spectrum Holobyte's side er der blevet slået på de helt store reklametrommer forud for denne udgivelse. Mens man programmerer Crisis in Kremlin skete nemlig det militærkup, som hele spillet egentlig handler om - det kan vel kaldes god timing.

Mindre god timing er det til gengæld, at du kan eksperimentere med lederskabet i noget, der hedder "Sovjetunionen"! Du kan selv vælge om du vil være brutal stalinist, nationalist eller reformist. Dit arbejde er alsidigt - du har kontrol over de civile rettigheder, kan bestemme graden af pressefrihed, ændre den gennemsnitlige arbejdsuge, og kan endda fastlægge den militære kurs; landet skal have i forhold til udlandet. Dit endelige mål er at blive ved magten i 30 år, men forvent ikke, at det bliver nemt. Det kræver nemlig, at du op samme tid forbedrer økonomien, giver befolkningen brød, forhindrer republikker i at løsne sig og samtidig er populær, både i udlandet og derhjemme. Mange magtfaktorer trækker i hver sin ende, KGB, hæren, de revolutionære, gammelkommunister m.m. skal alle holdes på plads. Du bliver orienteret gennem rigtige, digitaliserede CNN-sekvenser, kan læse aviser og bliver ofte ringet op og skal tage stilling til sekvenser. Klarer du dig ikke, forsvinder du, og bliver erklæret syg... måske endda døde.

Er ude på PC nu, og kommer senere på året til en Amiga nær dig.

7 stykker musik, der tilsammen fylder 800 k, at der vil komme 8-vejs parallax-scrolling, at der vil være hundredevis af farver på skærmen på samme tid og at spillet vil bestå af 4 enorme levels.

Om spillets bliver mere spilbart end sine forgængere skal vi nok beskrive nærmere, når spillet kommer ud på Amigaen i slutningen af september.



M

Hvad er M - udover den korteste titel på et computerspil nogensinde? (Jeg husker nu et shoot-øms-up-spil på C-64 med navnet Z - Red.).

Ifølge U.S.Gold dækker den kryptiske titel over "The most visually stunning, technologically advanced, intricate and compelling science fanta-

sy role-playing adventure ever!", bare for at lægge et realistisk niveau.

Det hele foregår på planeten Monsoon, en mystisk planet dækket af en lige så mystisk, giftig sky ved navn Tarp. Det gør, at alle byer, der sætter pris på at eksistere, befinder sig på meget høje piedestaler. Problemet er, at denne bykonstruktion forplumrer det politiske liv lidt, så TOG (Terran Overlord Government) har taget magten. Bedre er det ikke blevet af, at nogle af de indfødte har kidnappet nogle diplomater fra en tredje part, Commonwealth.

Du er leder af nogle soldater, der ynder at kalde sig selv for Midnight Raiders, og du skal både undersøge diplomaterne og afsløre TOG's væmmelige planer med din planet. Plottet lyder utroligt avanceret, at handlingen i virkeligheden skulle være meget spændende og at det skulle være et af de bedste rollespil nogensinde.

Måske har de ret. Det vil vise sig på Amiga og PC inden alt for længe.



anden i alle mulige sjove varianter - ganske som i det virkelige liv. Der er seks scenarier - to autentiske fra Golfkrigen, et med Hellig krig, et om et omringet Israel og to diplomatisk scenarier. Hvert scenarie stiller forskellige krav til spillerne, og for at opnå dem,

A LINE IN THE SAND

"Lige hvad vi har brug for - endnu et strategispil baseret over endnu et brætspil." Hvis det var din første tanke om A Line in the Sand, var du bestemt ikke den eneste. Men ALITS kan vise sig at være lidt ud over det sædvanlige. 1 til 6 spillere kan tage kontrol over hvert deres Mellemøstland, og kan så muntre sig ved at blive hysteriske, intrigante, aggressive for endelig til sidst at angribe hin-

anden i alle mulige sjove varianter - ganske som i det virkelige liv. Der er seks scenarier - to autentiske fra Golfkrigen, et med Hellig krig, et om et omringet Israel og to diplomatisk scenarier. Hvert scenarie stiller forskellige krav til spillerne, og for at opnå dem,

har de forskellige generaler masser af fundamentalistiske ekstremister til lands, vand og i luften, praktiske kemiske våben og paddehattefrembringende amssiler. Samtidig har du stadigvæk muligheden for at vifte med et lille, diplomatisk flag, hvis det skulle gå FOR vildt for sig.

Spillet skulle være ude til PC når du læser dette, og kender vi U.S.Gold og TSR godt nok, er en Amiga-version lige på trapperne.

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Hvem husker ikke dengang, da Epyx sendte "Summer Games", "Winter Games", "World Games" og "Californian Games" på gaden. Mange spil samlet et sted, verdensrekorder og mulighed for at konkurrere mod sine bedste venner i mere eller mindre eksotiske discipliner.

Der er senere gjort forsøg på at gøre Epyx kunsten efter, men de enkelte discipliner har været for dårligt lavede. Men nu kommer "International Sports Challenge" fra Empire.

Umiddelbart ser det ret stort ud. 21 discipliner, fordelt i seks forskellige sportsgrene (svømning, cykling, ridebanespringning, udspring, marathon og skydning) skulle sikre underholdningen, og også i detaljerne kan det nye spil fra Empire gøre sig gældende. I udspring er der f.eks. over 40 forskellige spring at udføre; skydning giver dig kontrol over alt fra en pistol til et dobbeltløbet haglegevær, ridebane-springning giver dig en synsvinkel, der svarer fuldstændigt til en normal rytters, og marathon giver dig mulighed for kostplanlægning og træning, før det endelige løb skal stå sin prøve.

Men alt står og falder selvfølgelig med, hvor god programmeringen har været, og det ved vi først mere om i næste nummer, hvor en komplet anmeldelse skulle være en realitet, både på Amiga og PC.



SUPERFROG

Med sloganet "You'll believe a frog can fly!" (kan de ikke det? - Red.) lancerer de succesfulde Team 17 et spil, der kommer til at adskille sig ikke så lidt fra de tidligere superudgivelser, Alien Breed og Project-X.

Handlingen ligner noget fra et gammelt eventyr. En forfærdelig heks ved navn Margaret, har forvandlet vores allesammens eventyrprins til en frø, men har åbenbart lært lektien godt nok til at vide, at sådan nogle størrelser ofte bliver kysset af prinsesser. Derfor har hun sat den nærmeste prinsesse i fængsel, og sidder nu og gnider sine vortebefængte hænder.

Det skulle hun imidlertid ikke have gjort, for ved hjælp af vitamipiller og en flaske Newcastle Brown Ale, er vores langbenede ven blevet til SUPERFROG.

Det er blevet til et platformspil, gennem seks magiske lande og med masser af bonusser, fantastisk musik og en lynhurtig scroll-routine - siger Team 17. Men med det de har vist indtil videre, er det fristende at tro, at de også kan forny platform-genren.

Kommer til Amiga i løbet af kort tid.

PREMIERE

Core Design har det med at lave gode spil - og store markedsføringskampagner. Takket være en meget stor bunke materiale (bl.a. en drejebog over store dele af spillet!) kan vi nu fortælle udførligt om det nye platformspil fra Core.

Du er filminstruktør Clutch Cable, der forgæves prøver at finde filmrullen, hvor hans nyeste film gerne skulle befinde sig. Men væk er den, formentlig stjålet af Clutch's rival, og nu er der ikke andet at gøre end at stjæle den tilbage igen. Derfor må Clutch kæmpe sig igennem seks filmstudier, der har været brugt til at indspille Westerns, skrækkfilm, fantasyfilm, tegnefilm, Science-fictionfilm og sågar en sort/hvid film.

Disse temaer er bestemmende for stort set alt på banen. På sort/hvid banen er Clutch's våben således lagkager, han kan kaste i hovedet på de Chaplinslignende fjender, der forsøger at stoppe ham.

Det hele er nu ikke reaktionskrævende aktion. Rundt omkring i spillet er der forskellige hånd-



tag, der skal findes og bruges til at deaktivere fælder, der ellers ville være dødelige for Clutch.

Der er to ting, der skal adskille Premiere fra alle andre platformspil. For det første grafikken - leveret af den samme grafikker, der gav os Heimdall. Men det andet er alle de detaljer og afek-slingerne i spillet. Core har bebudet vil være der. F.eks. skal man på et tidspunkt løbe rundt i et løbehjul (sådan et din kælemus Klaus sikker har!), for at åbne en dør. Der er også sekvenser på toppen af et tog, ganske som du kender det fra filmene.

Skulle være klar til Amiga når du læser dette.

THE SOUND OF A-3000 PART II

Det ser umiddelbart ud som om, jeg blev misforstået, så lad mig blot gøre noget helt klart for alle.

Jeg skrev som nogen vil erindre, at ventilator-støjen ikke er noget, man bør undervurdere, derudover kom jeg ind på rådet om at vurdere behovet for computerkraft.

Jeg har aldrig ment eller sagt, at spil skulle programmeres til 68030 opu-en, blot fremhævede jeg det faktum, at alle spil burde virke på alle Amigaer; dette ville da være særdeles behageligt, ikke sandt?

Til en orientering til producenterne er der kun at sige: glem ikke vreden er andet end A-500 (kunne også siges til mange andre, f.eks. læserne); men for programmørerne er rådet: "Drop de smarte rutiner, hvis ikke Commodore anbefaler dem". Sagen er heldigvis den, at der kommer maskiner med andre processorer end 68000, og når flere køber disse, ja så må det betyde et marked som mistes, hvis man ikke får øjnene op for kendsgerningen.

Men for at komme tilbage til ventilatorerne, så er det bevisligt muligt at dæmpe støjen fra ventilatoren, men teknikerne glemmer at tage problemet alvorligt.

Derfor protesten, hvilket var ment som et velmenende råd. PC-verden er begyndt at tage problemet op, og skærmming mod stråler udefra kan ikke bruges som argument mod at sove i timen.

Her på falderebet står ønsket om en støjsvag fremtid, og har nogle løsningen til dæmpning af støjen, så skriv ind, sæt en annonce i DNC, gør noget!

For en gangs skyld ville det være rart, hvis Commodore reagerede, det skylder faktisk brugerne, og en god kundeservice er ikke at kimse af. Lev vel derude i ødemarken
J.N.U., Vejlen

Vi modtager **MEGET** gerne et indlæg fra Commodore.

SPILPRISER - NOK ENGANG

Som mange af de andre læsere springer jeg rosen over, fordi jeg ikke gad at abonnere på jeres blad, hvis det ikke var godt.

1. Sidste sommer var jeg i Florida. Da jeg en dag var i et indkøbscenter, opdagede jeg en softwarebutik. Jeg strøg der ind for at se på spil til min kæreste Amiga, hjemme i Danmark. Jeg fik et chok da jeg så, hvor billige spillene var. Jeg købte Infocom-eventyret Shogun for kun 5 dollar, og strategispillet Conflict for 10 dollar. Det dyreste spil jeg kunne opspore var Storm Across Europe til 20 dollar. Man kunne endda købe en spillpakke med Larry 1 (ny version) og Larry 2+3 for 50 dollars. Hvordan kan det være, at spillene er så billige i USA i forhold til Danmark.

2. For et par måneder siden købte jeg en Alcotini Sound-Sampler. Da jeg ikke kunne få den til at fungere på mit stereoanlæg, ringede jeg til Alcotini. Der fik jeg at vide, at sampleren kun kunne bruges, hvis mit anlæg havde et Line Out-stick. Hvorfor f..... kan de ikke skrive det i deres annoncer? Det koster da også penge at sende en vare retur.

3. For et stykke tid siden sendte jeg Larry 3-løsningen ind til Secret Service. Men jeg har ikke set den i bladet, og I har da ikke haft den i bladet før?

4. Til alle jer læsere, som ikke har andet end negative ting at sige om DNC: Lad være med at købe det!

Tak for et godt blad
Sajid Choudhary, Odense C

1. Det er en lang, gammel (og en smule kedelig!) historie om afgifter, told, skatter, regulativer, mellemled og fortjeneste. Alle de spil du nævner, er produceret i USA, men desuden ER det blevet mere rimeligt at købe spil i Danmark. Kig bladet igennem, og du vil se, hvad jeg mener (ingen firmanavne!)

2. Annoncører har ingen pligt til at skrive den slags i deres annoncer. Du skal faktisk selv spørge dig for i forretningen. Men samplermarkedet ER faktisk rimelig speget. Take care out there!

3. Et ret almindeligt spørgsmål. Svaret er, at vi i høj grad bringer løsninger til de spil, der kommer spørgsmål til. Måske bringer vi Larry 3 - hvis der er nok læsere, der sidder fast!

4. Jeps!

MAI

Ved Christian Sparrevohn

OG NU TIL NOGET HELT ANDET...

Bag tastaturet (brevet er skrevet på en Amiga) sidder Valde, Uffe & Volmer og tænker!!! Partypeople in the house! Vi har lavet vores helt egen crack...ups...demogruppe. Vi kalder os The Mega-Cool Dudes from Outer Space, og vi har lige cracket Beast III. Total Techno!!! Vi har smækket en kolonormfed introdemo ned i bootblokken. Valde skrev den i suveræn rå kode i sin ASM1-assembler, som han selv har modificeret til at kunne fyre 4096 coppersprites på skærmen ad gangen i Hi-res Ham. Knæhøj karse. Dertil raytracede Uffe et kodylsejt logo, som han derefter bearbejdede i Dpaint V!!! Bloppet bøf! Volmer fikkede en hammeroverdreven lækker tune sammen, som brugte ulovlige flipperlists. Det hele blev pakket med vores hjemmebryggede packer, der cruncher filerne så de kun fylder ca. 20% af originalfilen. Slamsugende Sok!!! Vi er ude af her...See ya later...Peace...

Greetings til Snyder/Kalle produktioner, Saignosis, Frioniks, Sorrycanes, Psycotic Pictures, Silæns, Mudbrains + gutterne i Industrielle Lis og Malkekøer See ya Homeboys...

Valde, Uffe og Volmer of the MegaCool Dudes from Outer Space

Jeg er betaget. Men mon I ikke i højere grad skulle lave blitter-vektor-bobs i copperens assembler-lists, for at kunne scrolle i 8 retninger med megaplasm og halv skrue? Bare et godt råd...

SEXCHIKANE?!

Nu da debatten om piratkopiering næsten er uddød (og gudekelov for det!) - Red.), vil jeg gerne have den "ære" at stille jer drenge et personligt spørgsmål. Som stakkels - og ofte alene - pige i den store, grumme computerverden, har jeg været udsat for en yderst nedladende holdning fra jer. Selvfølgelig er der ingen, der vover at sige det direkte, men den ligegyldige behandling, mange drenge udsætter os piger for, er heller ikke ligefrem med til at forøge antallet af piger inden for området. Jeg hentyder især til den type, der omtaler en som HENDE DER, selv om man står lige ved siden af dem. Den anden type, jeg ikke kan klare, er Karl-Smart-typen, der tror man ikke kan stave til tekstbehandling (det kan de sikkert ikke engang selv!). Enten er mit tilfælde enestående (hvilket jeg ikke tror), eller også er dette emne blevet godt og grundigt fortiet (også af pigerne!) Jeg håber dette her vil få flere drenge til at tænke om, før de overser en pige. Jeg har flere gange været ved at kvitte computeren, for at slippe for den "Palle alene i verden"-følelse.

Desuden vil jeg gerne se nogle indlæg fra andre piger, for jeg tror ikke, at jeg er den eneste i lille Danmark, der har det sådan. Prøv engang, drenge, at tænke lidt tilbage, og jeg ville blive meget glad, hvis bare en af jer ikke kan kom-

LBOX

DANSKE ADVENTURESPILE

Kære Adventure-freaks!

Man læser dagligt i computerpressen, at adventuregenren er ved at ebbe ud. Man ser næsten ingen af den "gamle" type adventurespil mere, og det er meget sjældent at computerblade har adventure-tests. I dag er det således, at alle laver RPG-spil, til stor skuffelse for de fans som virkelige er fanatikere af tekst-baserede adventures med grafik a'la The Hobbit, Mindshadow etc. etc.

Derfor har vi som en lille gruppe besluttet os at gøre noget ved det. Vi har alle flere års erfaring med programmering på Amiga inden for andre felter, men har nu besluttet os at lave adventurespil i den gamle stil.

Det er meningen, at vi selv vil stå for marketing og salg samt naturligvis for produktion af spillene, men vi savner noget feedback fra det danske marked. Vi ser meget gerne, at interesserede læsere, brugerklubber osv. skriver til os med evt. ideer til sådanne spil eller blot giver udtryk for deres mening om emnet.

Som situationen er nu laver vi selv Amiga- og Atari ST-versionerne, men vi mangler programmører samt en grafiker til C64 og Amstrad. Er nogen læsere kvalificerede er de mere end velkomne til at sende evt. demo-versioner af adventure-relaterede spil. Alle henvendelser af ovenstående vil naturligvis blive behandlet fortroligt. Vi har fra begyndelsen fastlagt en pris på 99 kr. pr. spil, således at de er konkurrencedygtige.

Det vil naturligvis være kvalitetsprodukter, og vi er i øjeblikket bl.a. i gang med et spil om de nordiske guder i Valhalla. Desuden har vi nogle ideer til en udelukkende dansk adventure-designer, som vi også vil arbejde videre på, hvis der er interesse.

Som allerede nævnt er læserne meget velkomne til at sende os ideer, alle vil blive behandlet seriøst. Desuden er vi altid interesseret i at få nye programmører, dog mangler vi specielt gode grafikere. Hvis nogen er interesseret, så har Det Nye COMputer adressen.

The United Coders

Hvis United Coders får succes, vinder alle ved det. Køberne kan få billige spil på dansk, og adventuregenren kan måske få endnu en opvikkende sprøjte. Men uden jeres medvirken er det svært at få ideer. Så skriv ind - også gerne om adventures generelt. Er man interesseret i at hjælpe The United Coders direkte, har vi adressen. Det må da være noget for nogen af Gallery-tegnerne!

me i tanke om en episode, hvor jeg sad ned på en pige, fordi hun var pige...

En der er meget træt af at være til grin.

Nåde, nåde! Jeg kan godt forestille mig, at det kan være svært at være en minoritet inden for en branche, og dit brev er heller ikke det første af slagsen. Men derfra og så til at generalisere til, at alle drenge er sådan, er vist lidt af en overdrivelse. Der MÅ da være nogen, der er flinke over for piger...

Ellers vil jeg da opfordre alle de mandlige læser til at være rigtig goe, rare og flinke over for de piger, der har interesse for jeres hobby. Hvem ved, måske bliver I en dag gift med en af slagsen, og sammen starter I så en familie i glædesmeksistens med en Amiga som centrum - og får børn, der også læser DNC, og som skriver til mig med deres computerproblemer, ganske som deres forældre gjorde det. Er livet ikke finurligt? Er kærlighed et computerspil? Er piger rummonstre i endeløse levels, der skal bekæmpes? Er nogle virkelig så grove? Hvorfor passer lomme filosofi ikke i en brevkasse?

...og så vil vi isvrigt godt høre fra flere piger, der kan af-/bekræfte det, som EDEMTAAVTIG (særprægede initialer) har meddelt.

THE COLOUR OF MONEY

Jeg er en ung fyr på 22, som lige har brugt mine hårdt optjente penge på en A-500. Nu vil jeg gerne spørge jer om hvordan, jeg får mest muligt ud af min A-500. Både seriøst og mindre seriøst, dvs hvad kan jeg gøre for at tjene penge ved at bruge min A-500?

Jeg har hos en kammerat set i ældre numre af DNC, at I har haft forskellige artikler om programmering. Vil I nogensinde udgive dem som bogform, som jeg har set I har gjort med Secret Service? Personligt mener jeg, at med de artikler jeg og min kammerat har set, burde det være muligt at udgive dem enten som bog eller hæfte. Men hvis ikke I gør det, hvordan kommer jeg så videre? Da jeg som sagt vil tjene penge på min Amiga, hvilke bøger, blade og artikler skal jeg så læse?

Findes der nogle bøger om brugen af Workbench? Manualen virker lidt tynd.

Min lillebror har en C-64, og han taler hele tiden om demo'er og intro'er, hvad er forskellen? Hvor får jeg fat i sådanne ting til min A-500? Jeg har læst annoncen om afsløring af "pirater", er introer og demoer ting, "pirater" laver? Er dette ulovligt?

Hvordan kan jeg udvide A-500 til mere ram? Kan jeg give min Amiga 1 meg. Chip-ram uden at bryde garantien?

Tak for et meget flint blad, der ikke glemmer nybegynderne i computerjungen
Jan Hansen, ???By

Vi fik desværre ikke din adresse med, men vi vil råde alle der skriver ind til at skrive deres adresse i bunden af brevet.

Der er ikke de store chancer for, at vi samler programmeringskurser m.m. i hæfter - det er de simpelthen ikke store nok til. Det kan også langt bedre betale sig for dig at investere i en af de store, tunge bøger på engelsk, der forklarer om C, Arexx og hvad det ellers hedder. Vil du være så god til at programmere, at du kan tjene penge på det, er den tunge vej den eneste rigtige at gå. Og dog! Med "Easy Amos" er der lavet et nemt og billigt programmeringssprog, der kan forklare dig nogen af de enkleste ting, og faktisk også lader dig skrive rimelig gode programmer senere kan du så evt. opgradere til Amos.

Men du skal være god, RIGTIG god til at programmere, hvis du skal tjene penge på det. Der er skam andre muligheder, og før vores blad kom til at hedde DNC, men bare hed COMputer, blev der faktisk bragt en artikelserie der hed "Tjen penge med din Amiga", og med lidt held kan de numre stadig bestilles hos nogle af de flinke mennesker i vores kundeservice. De forklarer hvordan du kan bruge din Amiga grafisk, til at lave jingler med på lokalradioer o.lign.

En sidste måde at tjene penge på, som måske er lidt indrekte, er den måde JEG gør det på: Jeg anmelder og skriver.

Der findes uddybninger af Workbench, men jeg må indrømme, at jeg ikke kender nogle titler. Prøv evt. at kontakte Teknisk Forlag. Du vil nu hurtigt opdage, at Workbench ikke er så interessant igen!

Intro'er, som navnet siger, noget der indleder noget - som oftest crackede spil. De fortæller med grafik og lyd, hvem der har stået bag cracket, sender greetings (hilsner) afsted og loader det crackede spil. Demo'er er større, består ofte af mange dele og kan være utrolig flotte, især på din Amiga. Her viser demo-gruppen hvad den kan, og ofte bliver der anvendt ret flotte effekter. Nogle fortæller hele historien, og det bedste er, at du kan erhverve dem (næsten) gratis fra PD-biblioteker eller få dem kopieret lovligt af dine venner. Det er lovligt at lave intro'er og demo'er, men de må ikke ligge sammen med crackede programmer.

Ok kort svar til dit sidste spørgsmål: Nej, ikke mig bekendt!

FEM NATHUER - TIL HVEM?

I et svar til Rikke Schødt ang. CDTV'en, skriver I at teknologien er imponerende (hvis den får opbakning af softwarefirmaerne). Lad os håbe det. Opbakningen fra DNC og Commodore skal man lede længe efter.

Tag for eksempel "Gameplay"-sektionen. Selvom der findes mere end 20 CD-titler på markedet, er der ikke skyggen af en anmeldelse. Synes I det er "Fair Play" i Gameplay?

På hardware siden findes efterhånden keyboard, mus, trackball samt det nødvendige CD-drev til A500. DNC har dog ikke fundet det nødvendigt at teste disse produkter.

Commodore bidrager med en farverig, intetsigende helsidesannonce, der fremstiller CDTV'en som et vedhæng til tv-apparatet. Er det ikke på tide at lancere CDTV'en som det? Nemt og avanceret medlem af Amiga-familien. Commodore burde istedet sørge for nogle oplysende artikler om CDTV-teknologien. Det ville skabe opmærksomhed og det nødvendige salg.

Brug ikke den undskyldning, at I ikke har plads i DNC til den slags artikler. Når der kan findes spalteplads til en artikel som "Elektronisk Morskab", hvor I bruger to hele sider på noget, der er Amiga-ejere komplet ligegyldigt.

Som sagt i artiklen om ECTS udstillingen i DNC nr.6/92, så var det store spørgsmål, der blev stillet af mange softwarefirmaer: "Hvordan går det med CDTV i Danmark? I burde have svaret, at det ikke interesserer DNC eller Commodore, men at CDTV'en og ejerne bliver ladet i stikken.

Vejen frem for et nyt produkt (som CDTV'en) er information og efter information, som på en saglig og informativ måde kan hjælpe tvivlende kunder med at træffe afgørelsen om at købe en CDTV. Det er her, jeg synes både DNC og Commodore svigter totalt. Enhver der køber en C64'er får mere info, end der følger med en CDTV.

Jeg vil derfor tillade mig at tildele DNC og Commodore fem nathuer for deres helt utilstrækkelige og ligegyldige holdning til et avanceret produkt som CDTV.

PS: I Games Preview siger I, at Falcon 3.0 fra Microprose ikke findes til Amiga. Den findes til CDTV! Så det er nok derfor, at I ikke har opdaget det - endnu!

???

Du havde desværre glemt at skrive dit navn på brevet. Jeg returnerer en af dine nathuer.

Og der er flere på vej tilbage. Den anden får du, fordi du hentyder, at Commodore ikke gider at promovere deres eget produkt? Ved du hvor mange penge, de har satset? CDTV'en sælger ikke særlig godt - fortjent eller ufortjent - men det kunne jo skyldes, at softwareproducenterne tilsammen har fremstillet måske FIRE programmer, der var nogenlunde acceptable.

Nr.3: Når der ikke kommer flere spil til en maskine, og de fleste af dem ikke er særlig gode, vil vi hellere bringe dem samlet i stortests - som der har været en afl Stort set INGEN andre blade gider at bruge spalteplads, fordi et eller andet absurd lille amerikansk firma fremstiller en CDTV-version af en malebog.

Nr.4: Vi skulle altså bringe nogle rosenrøde artikler om det, der ligner en vissen-brun fremtid for CDTV'en? Og så samtidig kalde os selv uafhængige? Ud fra dit brev synes jeg at fornemme en holdning om, at "det må da være nogens skyld, så det er sikkert DNC og Commodore, der ikke gør nok". Vores opgave er at OPLYSE vores læsere - Commodores er at sælge varer. Begge gør vi hvad vi kan, men de to ting behøver ikke nødvendigvis at forenes.

Nr.5 Og jo! Vi vidste godt, at Falcon var kommet til CDTV'en. Men 1.) I en YDERST skræbet version, der nærmest er ukendelig. Og

2.) En CDTV er ikke det samme som en Amiga.

Tak for lån!

VERDENS VÆRSTE SPIL - THE FINAL.

Og jeg som troede, at jeg var den eneste, der var uheldig med de spil, jeg skal anmelde! Efterhånden som konkurrencen har skredet frem, har vi set utallige nominerede til titlen som "Verdens Værste Spil" - og de seneste bud har bestemt ikke været ukvalificerede!

Tag nu f.eks. E-Swat. Et vandret scrollende beat-em-up fra U.S.Gold og SEGA, der ved skøn forening har produceret noget af det grimteste, mest afskyelige, mest hakkende, mest kedelige actionspil, jeg endnu har kunnet kaste mine øjne på. Ganske imponerende egentlig! Eller forskellige versioner af Goldrunner, indsendt af flere forskellige læsere, først af Rene Poggenborg. Goldrunner hyder ellers på lynhurtig action - da du af uvisse årsager er nødt til at styre med musen! Gys mens du oplever de halsbrækkende situationer, hvor du har overstyret! Bliv forundret af den fantastiske grafik, der ledsager din eventyrlige færd! Headbang til musikken, der lyder som femhundrede springbønner i en skotøjseske! Og tand-smil, mens du formaterer disketten og tænker på alle de penge, du har mistet.

Esben gjorde et godt stykke arbejde med sit afskyelige Warzone. Men Goldrunner I er min helt klare hade-favorit, og jeg kan ikke andet end at bøje mig for Rene, der som "tak" for at have beriget min horisont får tilsendt en spil-pakke - og bare rolig, Rene. JEG skal nok sende noget ordentligt afsted.

Tak for alle, der deltog i denne lille konkurrence.

Det Vittige Hjørne

Der er nogen "sæde" nogen imellem - og redaktionen fralægger sig ethvert ansvar over for en kendt dansk skuespillerinde med initialerne G.S...

- Hvad er ligheden mellem the Beatles og G.S's ben?
- De har ikke været samlet siden 1972!
Martin Skands, Hornbæk

- Hvilken forskel er der på selvsamme Gitte og Eiffeltårnet?
- Man har tal på, hvor mange, der har været oppe i Eiffeltårnet?
Martin Skands, Hornbæk

- Hvilken forskel er der på G.S. og en bowling-kugle?
- Man kan kun få tre fingre op i en bowlingkugle!
Inspirationens muse

- Hvad sker der, hvis man kommer en kiks i en CD-afspiller?
- Så spiller den Krumme-sangen!
Jesper Olsen, Risskov

Benny (fra julekalenderen) er stillet op til vinter-ol! I Bob-Bob-slædel
Jeppe Møller, Nykøbing S

På passagerskibet! Matrosen kommer ind til kaptajnen og siger: "Vi har en blind passager om bord, hvad gør vi med ham?"
Kaptajnen svarer, med et smil, at han naturligvis skal smides over bord, som de plejer.
Lidt efter kommer matrosen op: "Hvad gør vi med stokken?"
Jeppe Møller, Nykøbing S

- Hvor meget er idealvægten for en svigermor?
- 1.5 kg med ume
Jeppe Møller, Nykøbing S

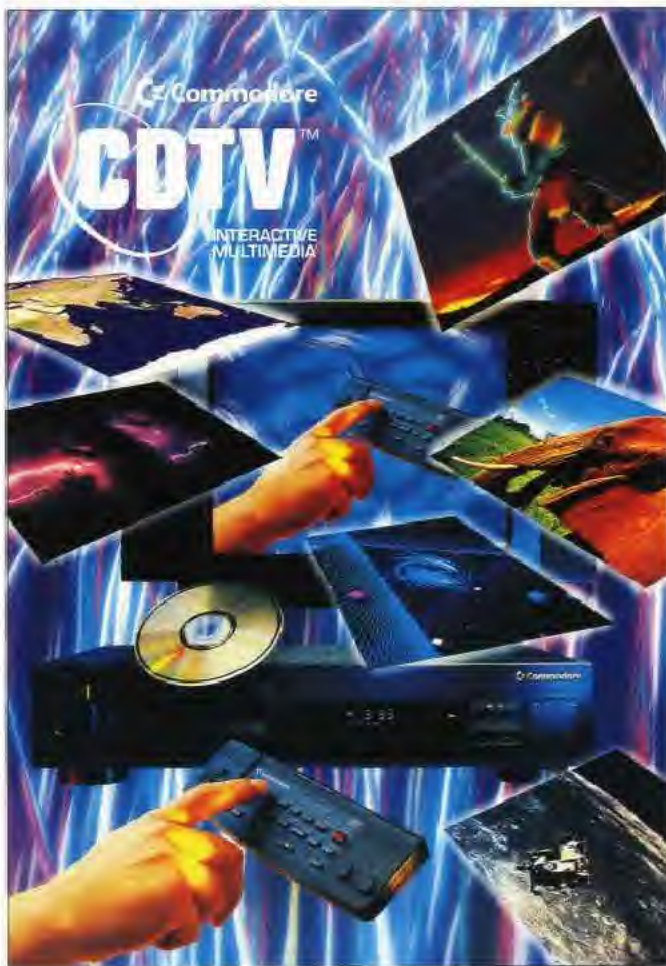
- Hvad sker der, hvis man kommer sin far i en CD-afspiller?
- Så spiller den DAD!
Jesper Olsen, Risskov

- Hvad kaldes instruktionsbogen til en Skoda?
- Mein Kampf
Kim Roslyng, Vanløse

- Hvordan var selskabet? Var det en god fest? - spurgte moderen sin teenage-datter næste morgen.
- Dødt, jeg kedede mig forfærdeligt!
- Du kom da ellers sent hjem. Hvorfor blev du så længe, når der ikke var noget ved det?
- Jeg kunne ikke finde mine trusser!
???

En hvid mand, der solgte sort skocreme skulle på forretningsrejse til Zimbabwe i Afrika. Han går ind på et hotel, men der er ingen ledige værelser, så han går videre og kommer til et andet hotel, der kun er for sorte. "Ahaaa", tænker manden, "Man er jo ikke dum!", så han smører sig ind i sort skocreme, og får ganske rigtigt et hotelværelse, beder om at blive vækket kl. 7 da han skal nå et tog næste dag. Næste dag bliver han vækket, står op, men kommer i tanke om, at toget kun er for hvide. "Men man er jo ikke dum!" tænker manden igen, og går ud på toiletet for at vaske skocremen af. Og han grubber og vasker, men han kan ikke få det af. Og tænk! Så har de vækket den forkerte mand!
???

CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



Nu kommer du ind i billedet.

CDTV er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

Enkelt og logisk

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

Prøv den selv!

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMputer", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* **FORNY** dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen fomeden. Så sender vi et girokort.
Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMputer".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ **JA TAK!**

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐ Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Tredie lektion: Vinduer

Ren intuition

I bogstaveligste forstand lukker vi nu vinduet op til tredie lektion i vores intuition-(C)-programmerings-kursus

Af Lars Jørgen Helbo

Et program behøver ikke at have sin egen screen. Derimod kan man dårligt forestille sig et Amiga-program, som ikke har mindst et vindue. Det skyldes, at man ved hjælp af vinduet får adgang til de såkaldte intuition-messages. Det er meldinger om brugerens handlinger, f.eks. tastetryk, flytning af mus og alle ændringer af vinduet.

Et vindue er også helt nødvendigt, hvis programmet skal udstyres med en menu eller med gadgets. Vinduet er med andre ord det helt centrale element i en intuition-brugeroverflade.

Et nyt vindue

Et vindue åbnes næsten på samme måde som en Screen. En struktur af typen `NewWindow` fyldes med oplysninger om, hvordan vinduet skal se ud. Derefter bruges strukturen som argument for proceduren `OpenWindow`. Resultatet af proceduren er en pointer til en struktur af typen `Window`. Pointeren bruges, når vinduet skal ændres eller lukkes.

NewWindow

Indholdet af `NewWindow`-strukturen fremgår af eksemplet i Program 1. De fire første elementer angiver vinduets placering og størrelse. Disse mål er i pixels. Man skal altså tænke på opløsningen af screen'en.

De to næste tal bestemmer farven af menuen. Det kommer vi tilbage til næste gang.

Derefter følger to flag: `IDCMP`-flaget og `Window`-flaget. Det første bestemmer, hvilke messa-

ges Intuition skal sende til programmet, når dette vindue er aktivt. Programmet i eksemplet vil f.eks. få besked, hvis brugeren ændrer vinduets størrelse, flytter musen, vælger et menupunkt eller lukker vinduet. I lektion 6 vil vi se på, hvordan programmet modtager disse messages.

Window-flaget har derimod indflydelse på vinduets udseende og egenskaber. Her bruges det til at tilføje standardgadgets til vinduet. De mulige konstanter og betydningen af dem fremgår af `intuition.h`.

Udover standardgadgets kan man også definere sine egne. Næste element er en pointer til det første af disse selvdefinerede gadgets; men det kommer vi tilbage til i lektion 5.

Så kommer en pointer til et selvdefineret checkmærke (til menuen), vinduets titel, en pointer til screen'en og en pointer til vinduets egen bitmap.

De følgende fire elementer angiver vinduets mindste og største størrelse. Det har normalt kun betydning, hvis vinduet er udstyret med et sizing-gadget, så brugeren kan ændre dets størrelse. Strukturen afsluttes med screen'ens type. Det kan være enten `CUSTOMSCREEN` eller `WBENCHSCREEN`.

Vinduet åbnes

Når `NewWindow`-strukturen er fyldt med indhold, kan vinduet åbnes. I eksemplet åbnes først en ny screen. Derefter indsættes resultatet af `OpenScreen` i `NewWindow`-strukturen og denne

bruges som argument for `OpenWindow`. Hvis det ikke lykkes, at åbne den nye screen, vil `OpenScreen` levere resultatet `NULL`. Når denne værdi indsættes i `NewScreen`-strukturen, åbnes vinduet på `Workbench`-screen'en. Det kan være praktisk, fordi programmet derved ikke afbrydes. Man skal så bare huske at ændre screen-typen.

Ændre vinduet

Ligesom ved screen'en findes der en række procedurer, som kan bruges til at ændre vinduet. Som argument bruger de en pointer til `Window`-strukturen. D.v.s. resultatet af `OpenWindow`.

Med `MoveWindow` flyttes vinduet på screen'en. De to tal angiver, hvor langt vinduet skal flyttes i henholdsvis x- og y-retning. Med positive værdier flyttes vinduet mod højre og nedad. Negative tal flytter vinduet mod venstre og opad.

`SizeWindow` ændrer vinduets størrelse. Her betegner de to tal ændringen i henholdsvis bredde og højde. Positive tal gør vinduet større, negative gør det mindre. Ændringen er dog begrænset af den minimale og maksimale størrelse, som angivet i `NewScreen`-strukturen.

Endelig kan vinduet lægges foran eller bagved alle andre vinduer med henholdsvis `WindowToFront` og `WindowToBack`. Her er det selvfølgelig en forudsætning, at der virkelig findes andre vinduer.

Når vinduet ikke skal bruges mere, skal det lukkes. Det gøres med `CloseWindow`.

Særlige vinduer

Som nævnt kan man dårligt forestille sig et program uden vinduer. Ved at sætte de to flag `WFLG_BACKDROP` og `WFLG_BORDERLESS` kan man imidlertid lave et vindue, som ikke har nogen ramme, og som altid bliver liggende bagved alle andre vinduer. Sådant et vindue er usynligt; men giver de samme muligheder som et almindeligt vindue. Et eksempel på et vindue af denne type har man på `Workbench 1.x`. En anden speciel vinduestype er `GimmeZeroZero`, som laves ved at sætte flaget af samme navn. Det særlige ved denne type er, at vinduets indhold og rammen har hver sin rastport. De fleste procedurer i `graphics.library` arbejder indenfor en rastport, og ved at definere vinduet som `gimmezero`, kan man derfor på en nem måde sikre, at rammen ikke overskrives.

Afslutning

Det var så alt for denne gang. Det vil også her være en god ide, at compilere og køre programmet i Program 1 nogle gange, mens indholdet af `NewWindow`-strukturen varieres. Derved får man en god fornemmelse for det mulige. Næste gang vil vi se hvordan programmet udstyres med en menu.

Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries
Lektion 2: Screens
Lektion 3: Vinduer
Lektion 4: Menuer
Lektion 5: Gadgets
Lektion 6: Intuition-messages

Program 1 (DICE-Compiler)

```
#include <amiga20/intuition/intuition.h>
#include <amiga20/graphics/gfx.h>
/* Her deklareres *IBase, *GrafBase og NySkaerm (se lektion 2) */

struct NewWindow NyVindue = {
    20, /* Vinduets venstre kant */
    20, /* Vinduets øverste kant */
    200, /* Vinduets bredde */
    100, /* Vinduets højde */
    2, /* Menuens forgrundsfarve */
    3, /* Menuens baggrundsfarve */
    (IDCMP_NEWSIZE|IDCMP_MOUSEMOVE|
    IDCMP_MENU|IDCMP_CLOSEWINDOW|
    WFLG_SIZEGADGET|WFLG_DRAGBAR|
    WFLG_DEPTHGADGET|WFLG_CLOSEGADGET|
    WFLG_SIZEBRIGHT|WFLG_SIZEBOTTOM|
    NULL, /* Første gadget (se lektion 5) */
```

```
NULL, /* checkmærke */
    "Mit vindue", /* Vinduets titel */
    NULL, /* Pointer til screen'en */
    NULL, /* Pointer til bitmap */
    50, /* Vinduets minimale bredde */
    50, /* Vinduets minimale højde */
    400, /* Vinduets maksimale højde */
    200, /* Vinduets maksimale bredde */
    CUSTOMSCREEN /* Screen'ens type */
};

Pause((LONG)1; fori=0; i<500000; i++);
main() {
    struct Screen *Skaerm;
    struct Window *Vindue;
    /* Her åbnes de nødvendige libraries */
    Skaerm=(struct Screen *)OpenScreen(&NySkaerm);
    NyVindue.Screen=Skaerm;
```

```
if(Skaerm==NULL) NyVindue.Type=WBENCHSCREEN;
Vindue=(struct Window *)OpenWindow(&NyVindue);
if(Vindue==NULL)exit(2);
Pause();
MoveWindow(Vindue,100,100);
Pause();
SizeWindow(Vindue,50,50);
Pause();
WindowToBack(Vindue);
Pause();
WindowToFront(Vindue);
Pause();
CloseWindow(Vindue);
if(Skaerm!=NULL)CloseScreen(Skaerm);
/* Her lukkes de åbne libraries */
```


Amiga i netværk

Med et netværk kan man dele printere, filer, harddisk osv. med andre computere. Aminet er en netværksløsning til Amiga, der foruden at være uhyre simpel også er behagelig billig.

Af Kenneth Friberg

Ved hjælp af en lille kasse og lidt ledning kan du sætte flere Amigaer sammen, og dermed har du et netværk! Du kan nu dele printer, eller harddisk med 2, fire, seks, otte - ja helt op til 253 andre Amigaer! Men netværket installeret kan du også sende beskeder direkte til en enkelt bruger, eller til alle sammen på en gang. Produktet der gør det hele muligt er AmiNet, en meget billig løsning på netværk til Amiga. Prisen er ca. 400 kroner pr. enhed, hvilket må siges at ligge under bundgrænsen af det normale!

En lille kasse

AmiNet består af en lille kasse som sættes i seriel-porten, og et 5 meter's kabel. Kassen har et 1-mm og et 2,5-mm hun-jack stik sammen med 25-pol connector til seriel-porten.

Kablerne er forsynet med 1 mm stik i den ene ende, og et 2,5 mm stik i den anden. På den måde bliver boksene altid forbundet korrekt med hinanden. Boksen gør at nettet stadig fungerer for de andre maskiner, selvom én maskine ikke er tilsluttet/tændt hele tiden.

Systemet leveres med en diskette der indeholder software og en doc-fil. Det havde nu været rart med en trykt manuel i stedet. En doc-fil kræver adgang til en printer, hvis man vil se vejledningen på papir, og det er jo ikke alle der har det.

Opsætning

På grund af ring-strukturen i nettet kræver det lidt omtanke, før man hiver kabler afsted. De medleverede kabler er nemlig kun på 5 meter, og kabler længere end det skal skærmes, da de ellers virker som en stor antenne.

Vi benyttede 3 computere af gangen (heriblandt A600, A2000

og A3000, der skulle dog ikke være noget i vejen for at nettet ikke virker på A1000/A500) alle med harddisk, nogle med KS1.3 andre med KS2.0.

Da softwaren lægger indkommende filer, beskeder og lignende ned på et nærmere angivet directory, kræver det, at der er lidt plads til overs. Hvis man har RAM nok, kan man blot ændre opstart-scriptet i AmiNet, og så bruge RAM-disken som lagerplads.

Der benyttes tre kataloger: et AmiNetCode, AmiNetPrint og AmiNetData. AmiNetCode bliver assignet til det katalog hvor AmiNet programmet ligger samt kommandoen Net (mere om den lidt senere), AmiNetPrint er stedet, hvor printer-køen bliver gemt, og

AmiNetData er der, hvor hentede/ modtagne filer bliver gemt, sammen med ikke læste beskeder.

Disse assign's bliver udført af opstart-scriptet, men det ville have været smartere at lave disse i User-Startup'en, da man så slipper for at ændre i selve programmet, hvis man vil have sin struktur lidt anderledes end som foreslået i programmet. Her er det nemlig gjort således at de tre kataloger ligger i samme forældre-katalog, og det er jo ikke altid hensigtsmæssigt, hvis man f.eks. har sine programmer på en partition, mens data ligger på en anden.

Det er dog til at ændre, men det kræver jo at man kender sin Amiga-dOS, og ikke er bange for at 'pille'.

Start af nettet

Ved opstart af programmet første gang bliver man præsenteret for en lille boks, som beder en om 'Node Reference' og 'Node ID'. Det er disse to, som netværket herefter vil referere til, når man skal sende beskeder/ filer. Derfor må der ikke være to ens. Her

kan man også indstille, om der er en printer tilsluttet og, i givet fald, hvilken slags (Laser/Dot Matrix). Når man har afgivet disse oplysninger vil nettet starte, og der kommer et lille 'klik' fra boksen på seriel-porten.

AmiNet vil så komme frem med sit vindue. Til dette er der to menuer, 'Project' og 'Commands'. Project er den sædvanlige med 'About', 'Quit' og så en mulighed for at give en maskine en 'New Ref', dvs. et nyt navn.

Desværre er AmiNet ikke forberedt ordentligt på AmigaOS 2.0, og derfor er menuer/vinduer ikke sat til at bruge en fast font, men blot system-default. Problemet er, at under AmigaOS 2.0 er det muligt at ændre sin system-default til noget andet og større end topaz/8. Heller ikke locale under WB2.1 er der her forberedt for, alt foregår på engelsk.

'Commands' indeholder alle de muligheder der er for at snakke via netværket. Vi nævner i flæng: 'Transmit', 'Print To', 'Broadcast', 'Request', 'Who' og 'Message'.

Transmit giver mulighed for at

overføre filer til en anden maskine. **Print To** giver hver enkelt mulighed for at sende en printer fil ud til en printer tilsluttet netværket. Filerne bliver dog dumpet direkte til parallel eller seriel devicet, og formateringen af udskriften skal derfor foregå på den sendende maskine.

Broadcast giver mulighed for at sende den samme fil ud til alle maskiner på nettet.

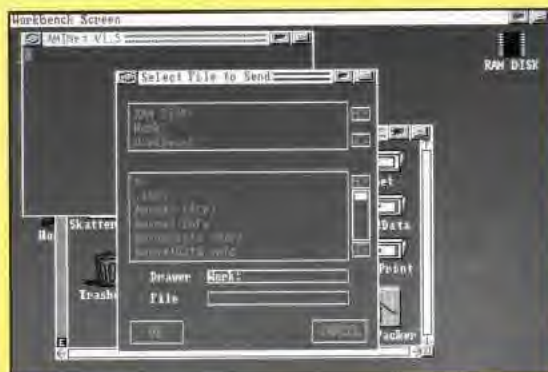
Request klarer det den modsatte vej, med at bede om filer. Her kræves det dog at man kender både navn og path, da der ikke er nogen requester. Dette kunne dog delvis udbedres, hvis man på hver maskine havde en fil der indeholdt et komplet directory-liste, over hvilke filer hver maskine kunne tilbyde.

Who giver oplysning om, hvem der er på nettet, og

Message giver mulighed for at sende en fire liniers besked til en eller alle maskiner.

Brug af nettet

AmiNet-vinduet er samtidig status vindue, dvs. at der her



Med Aminet har du mulighed for at snakke med de andre brugere, sende og modtage filer, eller printe filer ud på hovedprinteren.

oplyses om der er modtaget beskeder eller filer. Desværre giver vinduet ikke en bekræftelse på at en filTMoverførsel er i gang, hvilket er et stort minus, hvis man sidder og overfører store filer til en anden maskine.

Det i sig selv er jo også et minus, der er ingen "multi-threading" (det vil sige flere opgaver på samme tidspunkt) på nettet. En maskine kan ikke overføre til flere på en gang, og heller ikke besvare request's fra andre når der overføres fra denne. Man kan heller ikke afbryde en overførsel 'undervejs', så hvis man kom til at sende møster Gerda's samlede værker på 5 MB i stedet for invitationen til hendes bryllup på 5 bytes, er det bare ærgeligt.

Hvis man ikke ønsker at benytte menuer, er der en shell-kommando der hedder 'Net'. Den kan benyttes som enhver anden shell-kommando i scripts osv. Dette er den bedste del af netværket, for denne kommando gør det muligt at lave helt automatiske udskrifter til en netværks-printer. Et eksempel vil være:

Dos' CMD installeres, og med denne dirigerer man al udskrift til et bestemt directory, der ikke skal indeholde andet end printer-filer. Med en Cron udfører man hver femte minut et script der tjekker om der er kommet nogle printer-filer i directoriet, og i så fald udføres en 'Net Laser XXXXXXX', hvor XXXXXXX er filnavnet på den fil der skal udskrives. Laser angiver selvfølgelig at det er en Laser printer der skal udskrives på. Et Voila, en netværksprinter er installeret.

Det ville have været nemmere hvis netværks-printere blot var et device ligesom prt: eller printer-device, men det ville ifølge firmaet være en fordyrende omstændighed.

Det er også muligt at sende (Transmit) og hente (Request) filer ved hjælp af Shell-kommandoen NET. Så med denne kommando kan man faktisk lave sin egen brugerflade til systemet.

Hastighed

Hastigheden på netværket er IKKE imponerende, det bruger 9600 baud, og det er ikke meget. Det skulle dog blive ændret i næste version.

Problemet er blot at Commodore ikke garanterer serial.device under AmigaOS 1.3 til mere end 9600, hvor det under 2.0 er garanteret til 19.200, hvilket stadigvæk er langsomt, men mere acceptabelt.

Serial.device kan sagtens køre hurtigere, det er f.eks. almindeligt at bruge 38.400 når modem benyttes, og det er endda på uaccelerede maskiner. Det er muligt at bruge 57.600 på acce-



Med AmiNet kan du dele printer, eller harddisk med 2, 4, 6 - ja helt op til 253 andre Amigaer! Og så fylder det ikke engang mere end et par tændstiksæsker!

lerede maskiner, og disse hastigheder er acceptable. De er dog stadig langt fra amatør-netværket ArcNet (2.5 mbit), eller proff-nettet EtherNet (10 mbit).

Nettet er lavt prioriteret på systemet, det vil sige at hvis der køres noget CPU-intensivt på en maskine, vil hastigheden på nettet falde dramatisk. Til gengæld kan man jo så sige, at nettet ikke sænker maskinens ydeevne.

Tider for overførsler kan ses i tidsskemaet.

Konklusion

AmiNet opfylder til dels sin målsætning med at være et billigt netværkssystem. Billigt er det ihvertfald, men netværk? Jeg mener ikke at det kan anvendes til noget seriøst på nuværende tidspunkt, hastigheden er simpelthen for lav. Det vil selvfølgelig kunne bruges, hvis der kun er brug for at sende beskeder og små filer, men så snart de nærmer sig en størrelse på et par hundrede kbytes (det kommer filer jo nemt til at fylde, når man skal udføre printer-formateringen, FØR man sender til en printer) tager det for lang tid.

Hastigheden skal nærme sig de 100 Kbaud, før det går hurtigt nok, men det kræver at man bruger et dedikeret serial.device, dvs. at nettet bruger sit eget, og lader AmigaOS's serial.device sejle sin egen sø. Desværre

mister man også sin serial-port ved at benytte dette netværk, dvs. ikke noget med at have et modem eller lignende kørende samtidig.

Systemet er nemt at installere og bruge, og takket være NET kommandoen kan det benyttes på en mere alsidig måde, end der umiddelbart lægges op til.

Hvis du har brug for et low-cost/ low-performance netværk, kan du roligt investere dine penge i AmiNet, men stiller du større krav til det så vent som et minimum til næste version, der vil understøtte højere hastigheder.

Netværksstrukturen

AmiNet er et 'token-ring' netværk, og det betyder at al information skal sendes rundt i en ring.

Hvis f.eks. maskine 1 skal sende en besked til maskine 5, skal denne information passere maskine 2, 3 og 4, derefter bliver informationen returneret til maskine 1 gennem 6, 7 og 8, for at kontrollere at overførslen er sket uden fejl.

Rent teknisk kan man se det som at systemet laver en lille pakke (på ca. 250 bytes) der sendes afsted, og der ventes indtil pakken er dukket op med samme indhold til afsenderen igen.

Denne metode har sine fordele og ulemper i forhold til stjerne-netværk, som har en central

netværks-server, hvor alle sender deres informationer igennem. Serveren sørger så for, at de korrekte pakker kommer til de korrekte adresser.

Fordelen ved stjerne-netværk er, at hastigheden ofte er højere, samt at meget trafik på nettet ikke forstyrrer de andre maskiner på nettet. Ulempen er at man skal stille en hel maskine til side til at styre netværket.

AmiNet kan have op til 253 node's tilsluttet, så det burde kunne klare de flestes krav til mindre netværk i den henseende.

Tidsresultater

Bytes	Sec	Baud
7359	20	3679.5
203371	347	5860.8
203371	530	3837.2

Som det tydeligt ses i tidsskemaet, er 'overheaden' (dvs. hvor meget af båndbredden selve protokollen bruger) på protokollen enorm, faktisk er hastigheden i overførte bytes nærmere de 4800 i snit, end 9600. Den lidt højere tid på næsten 6000 baud var en engangsforøjelse, det var kun muligt at reproducere denne få gange. Hastigheden lå næsten altid på de ca. 4000 baud.

Fakta:

Applied Systems Group Ltd.
The Flarepath Elsham Wold
Brigg
South Humberside DN20 0SP
England
Telefon: 009 44 652 688330
Pris pr. enhed: 35 pund

Kunsten at lave backup

Alle forventer, at ens computer fungerer fejlfrit. Faktisk er det noget, vi regner med som en naturlig ting. Mekaniske problemer er ikke noget, der kan ske for os. Men - velkommen til den virkelige verden!

Af Marshal M. Rosenthal

Når man tænker på, hvor kompleks Amigaen er, er det utroligt at der ikke er mere, der går galt (når man ser bort fra en Guru fra tid til anden).

Men når man begynder at udbygge maskinen med en harddisk, flere eksterne enheder, og måske nogle kort. Så begynder sandsynligheden for katastrofer at tårne sig op.

Vort held indtil nu kan vise sig at blive en forbandelse. Især når man tager i betragtning, hvor mange ting, man efterhånden får samlet sammen på sin harddisk. Databaser og hvad ved jeg. Men harddiske CRASHER faktisk. Du forventer bare aldrig, at det sker for DIG! Men det sker - og alle dine værdifulde programmer og data er tabt for tid og evighed.

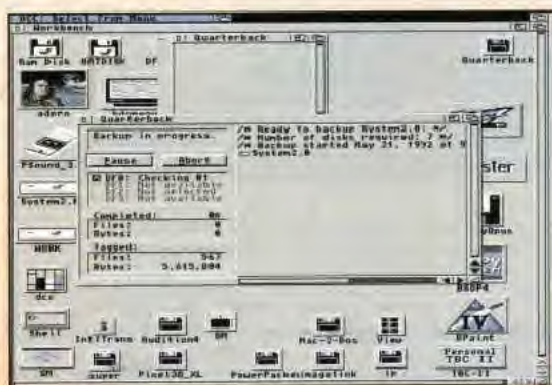
Derfor er et godt backup-program uundværligt. Og det skal helst være nemt at bruge. Jo mindre, man behøver at tænke sig om, for at bruge det - jo større er chancen for, at man rent faktisk bruger det til daglig.

Quarterback scorer ca. 50 points ud af 100 mulige. Denne nye version har en mangfoldighed af nye features. Det, at det arbejder problemfrit under System 2.0, er bare en af dem. Ulempen er, at der er mange mange flere valg at foretage end i den foregående udgave.

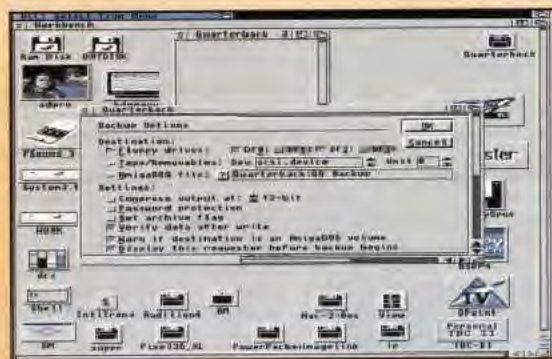
Men når først denne hindring er overvundet (hvis man kan kalde det en hindring at få flere muligheder), er Quarterback et virkelig kraftfuldt backup-program.

Rigtig multitasking

En af de første ændringer, man lægger mærke til, er, at programmet nu kommer til live i et lille vin-



Sådan ser det ud, når Quarterback 5.0 er ved at lave en backup - bemærk at multitasking-miljøet er holdt intakt.



I den nye version af Quarterback er der mange spændende muligheder, bl.a. backup til tape/SCSI-enheder.

due på Workbench - multitasking på den korrekte måde.

Blandt de parametre, man kan sætte for opstarten er "Dumb Windows" (DW), som ikke bruger så meget af din kostbare ChipRAM, som de almindelige "smarte" vinduer gør, når skærmen skal opdateres.

Man får nu også mulighed for at

bruge ASL Library under 2.0 (en fil-requester, som er Commodores egen klart overlegen). Programmet understøtter nu flytbare medier, som Syquest-drev. Og praksis med at gemme filkataloget på både den første og den sidste disk (og dermed større sikkerhed), når man bruger floppyer til backup, er bibeholdt.

Under System 2.0 kan man nu også bruge en feature, der hedder AppMenuitem, den giver mulighed for, at man kan trække sine katalog-filer hen på programikonet, hvorefter de bliver eksekveret.

Vågn op - det er tid for en backup!

Quarterback kan nu lave både fuld backup af dine data - eller nøjes med at backe de data op, som er ændret siden sidste backup. Man kan vælge at gøre dette manuelt eller på faste datoer. På den måde kan programmet "selv" vide, når det er tid for en ny backup af en fil.

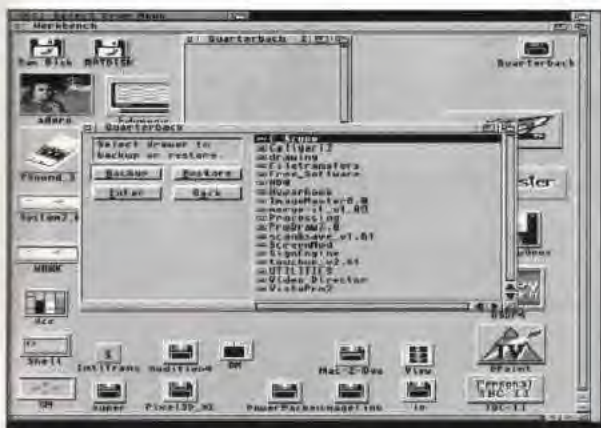
Men lad os komme i gang. Vi starter programmet, og den første skærm kommer frem. Her bliver vi bedt om at vælge et volumen til backup eller restore. Alle eksisterende volumes dukker automatisk op i vinduet, hvor du skal vælge ud.

Du kan vælge ved hjælp af cursor-taster og <RETURN>, eller ved at dobbeltklikke på musen.

Når du har valgt et volumen, kan du fortsætte med at vælge de drawers eller filer, som nu kommer på skærmen. "Back"-tasten bruges til at fortryde det seneste valg. Og du kan hoppe tilbage til roden ved at holde ALT-tasten nede, mens du trykker på "Back".

Nemt standardvalg

Det er nemt at lave backup af et helt volumen. Du fortsætter bare, når alle filerne er kommet på skærmen. Alle filer vælges nemlig som default. Du kan nu, hvis du ønsker det, kalde katalogmenuen frem. Her kan du ændre



AmigaWare 5.0: AmigaWare 5.0 er et program, der giver dig mulighed for at backuppe og restore dine data og filer.

på datoer, protection-status på drawers og filer.

Du kan endda vælge, hvilke drawers, der skal kopieres først. Du kan klikke på en fil for at vælge den fra eller omvendt. Og med ALT-tasten kan du vælge eller fravælge et helt directory.

Du kan også på en anden menu vælge, om filer skal vælges eller fravælges automatisk, alt efter deres dato - eller efter parametre, valgt direkte eller med wildcards.

Det næste er at vælge på din "Backup Destination"-skærm, hvilket medium, du skal bruge til den backup, og hvordan. Her findes der en række muligheder, ud over bare at vælge mellem floppy, harddisk osv.

Data kan checkes efter at de er læst. Du kan vælge at programmet skal advare dig, hvis der er AmigaDOS-filer på disken. Og du kan vælge et password, så ingen andre kan læse dine data. Men husk lige i de forbindelse, at hvis du selv glemmer dit password, er det slut. Der er INGEN måde at genskabe dine data eller snyde beskyttelsen - punktum!

Du kan også vælge forskellige former for kompression. Fra 12 til 16 bit. Jo højere valg, jo kraftigere bliver kompressionen - og jo længere tid tager det.

En preference-requester giver nu også Quarterback mulighed for at advare dig med lyd eller flash på skærmen, om blandt andet ugyldige filnavne.

Magen til - bare omvendt

Restore fungerer i det store og hele på samme måde som backup, bare omvendt. Her kan du igen vælge kilde og destination. Du kan vælge, om den oprindelige datastruktur skal bibeholdes, eller den skal ændres, så man undgår tomme drawers.

Når du har klikket på "Restore", beder programmet om kilde-materialet, og katalog-filen ind-

læses. Derefter begynder en komplet eller delvis restore. Alt efter, hvilke muligheder, du har valgt. Programmet beder om kilde-diskene i den rækkefølge, den skal bruge dem, for at genskabe de data, du har valgt. Så bliv ikke overrasket, hvis den springer disk nr. 8 over...

Katalogfiler og rapporter over dine backups kan udprintes. Også her stilles du overfor en række valg. Både med hensyn til dataene og din printer. Her kan du også automatisk udskrive etiketter.

Man kan også skabe en ind/ud-buffer (afhængigt af den mængde RAM, der er til rådighed). Der er også et filter, som kan tage højde for problematiske enheder på Amigaen, herunder fysisk styring af streamtape-enheder.

Kraftfulde makroer

Man kan også bruge makroer. Der følger en række af dem med programmet. De kan redigeres med et tekstbehandlingsprogram. Makroerne er en virkelig avanceret feature, men den er god at få med. Makroerne, såvel som de fleste andre funktioner, kan vælges med tast-sekvenser.

Som tidligere sagt er Quarterback et kraftfuldt program. Men det ser ud til, at enkeltheden er gået fløjten i bestræbelsen på at lave et så avanceret program som muligt. Derfor er den foregående version stadig det bedste program til de, som ønsker en nem måde at lave backup på deres Amiga.

Fakta:

Quarterback 5.0:
Amiga Warehouse (bl.a.),
tlf.: 8616 6111

Mickey Mouse på armen

Vågn op! Så er det konkurrence-tid - præmierne har intet med computere at gøre, men de er rigtig sjove alligevel!

AI Marshal M. Rosenthal

Vil du have Mickey Mouse til at fortælle dig hvad klokken er, når DU vil have det at vide? Så skaf dig en af Sounds Fun's talende Mickey-ure. Ved at trykke på Mickey's arm går han igang - der er nemlig indbygget en mikromotor i uret, så Mickey's mund begynder at bevæge sig, når han skal sige hvad klokken er, eller når han kommer med små kommentarer! Lydene er samplede, og rigtig digital teknik - virkelig "cool"!

Hvis det ikke er nok kan du også vinde din egen Terminator-figur. Ja, du kan faktisk selv lave den, med Kenner's Bio-flesh Regenerator legesæt. Det er en

slags Cyborg-skaber. Pump flydende "hud" ind i en plastic-form, og lad det tørre. Bagefter kan du male og lege med din nye figur!

Sidst men slet ikke sidst er de to action figurer - en "god" Terminator og en T1000 "ultra-ond" figur. De har begge specialvåben og -arme.

Vind alt dette:

Så du kan altså nu mulighed for at vinde:

Et stk. Mickey Mouse-ur, en Bio-Hud Regenerator, og to action figurer (en god/en ond).

Men først skal du lige svare på et par spørgsmål. Kig straks i spørgeskemaet!



Spørgeskema:

- 1) Hvilken kendt bodybuilder spiller med i Terminator-filmene?
- 2) Hvor mange Terminator-film er der lavet?
- 3) - Og hvad hedder de?

Navn:

Adresse:

Postnr./By:

Computertype:

Kuponen sendes til:
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "Mickey"

HUSK: Kun en kupon pr. hushold, ellers er du diskvalificeret!

Præmierne er venligst stillet til rådighed af:
KENNER og SOUNDS FUN.

Vi får musene til at spille på bordet...

NYE TITLER TIL AMIGA:

DUNE, LINKS (HD VERSION), ASHES OF EMPIRE, HOOK, LE CHUCKS REVENGE (M.I.2), CIVILIZATION, CRAZY CARS 3, MIGHT & MAGIC 3, SHUTTLE, MEGATRAVELLER 2, EPIC, LIVERPOOL, D/GENERATION, MEGAFORTRESS, AIRBUCKS, LURE OF THE TEMPTRESS

PRISER FRA 299,-

NYE TITLER TIL PC'ERE:

DUNE, LINKS 386 PRO, HOOK, ACES OF THE PACIFIC, ATAC, LORD OF THE RINGS VOL. 2, HEROES O.T. 357TH, A-TRAIN, AIRBUCKS, PLANETS EDGE, CRISIS IN THE KREMLIN, B17, THE MANAGER, DARKLANDS, PROPHECY OF THE SHADOW, LURE OF THE TEMPTRESS

PRISER FRA 329,-

Der tages forbehold for eventuelle forsinkelser og prisændringer ved udgivelsen af nye titler. Alle priser er inkl. 25% moms.

DAISY Software

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

Søger du ældre numre af "Det Nye Computer"?
Eller måske en smart samlenappe til dine blade?
**RING 33 912 833 -
ALLEREDE IDAG!**

HER FÅR DU PROGRAMMERNE FRA PD-SPECIAL!

Bestil en eller flere
PD-disketter fra nedenstående
list, ved at krydse af og
indsende listen til Det Nye
Computer.
Normalpris er kr. 65,- pr. disk
Abonnementpris er kr. 55,- pr.
disk.

PD-Disk nr. 1 (6/88)
(ROT, RCUBES, mandel/vroom, fpic)

PD-disk nr. 2 (7/888)
(Flamkey, cled, showprint, funky, asteroids, ristonella, hbbill.anim, gauge)

PD-disk nr. 3 (9/88)
(Comm, Qbase, bbolist, tagbbs, amigazer, packit)

PD-disk nr. 4 (10/88)
(Hamman, dx-synth, mart, demolition, led, melt, dk, paul, gomf1.0, flip, wiredemo, pound, lyd)

PD-disk nr. 5 (11/88)
(bird.anim, boingflight.anim, boing3d.anim, aboutsound, birds.anim, birds.audio, bird.anim)

PD-disk nr. 6 (12/88)
(Silicon, amoeba, chess, quickfix)

PD-disk nr. 7 (1/89)
(label, splines, juggler, animplayer, shm)

PD-disk nr. 9 (5/89)
(drunkenmouse, gravityware, egyptian-run, disklist, colormap, delman, calendar, big, guru, lace, hodgepodge, mouseoff, mouseon, tinyclock, worms)

PD-disk nr. 10 (6/89)
(Backgammon, coma, amoeba, wheel, wblander, egyptianrun, cycles, gravityware, asteroids)

PD-disk nr. 11 (7-8/89)
(Cowboys, dial, readbb, writebb, ptxt, newzap, omgpx, crad, nofastmem, few)

PD-disk nr. 12 (10/89)
(Vcheck, banka, blackbook, wkcy, heliosmouse, lera)

PD-disk nr. 13 (11/89)
(Rclock, silicon, iff2pc, othello, bouncer, plot)

PD-disk nr. 14 (2/90)

PD-disk nr. 14a (2/90)
(Handshake, auhandler, units, setfont, popcli, disksolve, expose, med)

PD-disk nr. 15 (3/90)
(MachII, toomach3d, slotsaur, tower, 15)

PD-disk nr. 16 (4/90)
(Virus4.0, jpdinail, label-print, plasma, amigo, forever, bootintro)

PD-disk nr. 17 (6/90)
(Gprint, powerpacker, mandelmountains, titlegen, digger, orbit3d, scenegen-demo)

PD-disk nr. 18 (7/8-90)
(Chinchallenge, moonbase, dclock, snowfall, selector, disktalk)

PD-disk nr. 19 (10/90)
(car, show, virtualhunter, cassette, helper, whatis, pphow, roses)

PD-disk nr. 20 (11/90)
(Bootbase, elements, plw, printstudio, puzz, syninfo)

PD-disk nr. 21 (12/90)
(BMP, easybackup, fenster, password, colourrequester, mrigamind, keymenu)

PD-disk nr. 22 (1/91)
(fortune, hyperdialer, today, anymonth, h-ball, mousecoords, popupmenu, zap, ex-1, einstein, starblacker, futurecar)

PD-disk nr. 23a (2/91)
(The a64 package)

PD-disk nr. 23b (2/91)
(formater, keymaped, menu, poppy, powerlogo, yawn1, artmuseum, dar)

PD-disk nr. 24 (5/91)
(Dirwork, joymouse, meablacker, parm, popinfo, panim, soundeditor, tactatoc, tackdisplay, zerovirus)

PD-disk nr. 25 (6/91)
(Bcb, optmouse, amooops, spaceware, train, vortex, norman)

PD-disk nr. 26 (10/91)
(globulus, keymeny, lotto, textplus, tripelyachty, ultraf-4)

PD-disk nr. 27 (12/91)
(bootpic, dialern, humaria, memmon, projmon, running, up&down, mickey, viewer)

PD-disk nr. 28 (4/92)
(Landscape, landmine, diskprint, superduper, pibase)

PD-disk nr. 29 (5/92)
(Bootpic, newzap, scudbuster, cube4, fileminder, doncontrol)

Understreg de disketter, som du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr. _____ By: _____

Jeg har indbetalt beløbet kr. _____, via:

☐ Girokonto nr. 9711600
☐ Vedlagte check

Det er os med de gode tilbud!

Amiga 500	Commodore 1084S	CDTV sæt
		
Incl. mus, strømforsyning, workbench 1.3 og DeLuxe Paint II kun kr. 2.899,-	Incl. kabler kun kr. 2.399,-	Incl. FAKTA, fjernbetjening, diskdrev, tastatur og mus kun kr. 6.995,-
Diskettedrev	Disketter	Ramudvidelse
	3 1/2" No name 10 stk. kun kr. 39,- 100 stk. kun kr. 379,-	Anitech 512 kbytes kun kr. 399,-
Amitech 3 1/2" til Amiga 500 kun kr. 799,-	3 1/2" Amitech 10 stk. kun kr. 55,- 100 stk. kun kr. 499,-	Maximem 512 kbytes kan udvides efter behov kun kr. 549,-
Printere	Amiga 600	Software Club
Commodore MPS-1230 kr. 1.695,- Commodore MPS-1550 kr. 2.695,- Commodore MPS-1270 kr. 1.995,- Star LC-20 kr. 1.899,- Star LC-200 kr. 2.499,- Star LC-24-200 s/h kr. 3.399,- Star LC-24-200 larve kr. 3.999,-	Amiga 600 kun kr. 3.995,- Amiga 600 HD kun kr. 4.995,- Amiga 600 HD Personal Pack kun kr. 5.795,-	Bliv medlem af vores Software Club og opnå 15% rabat.

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørretorv 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

Amiga Expo'92/II - i Århus!

Nu har ALLE i Jylland mulighed for at opleve den fantastiske Amiga Expo-udstilling - vi arrangerer nemlig efterårets Amiga-show i Århus!

Af Christian Martensen

For første gang bliver Amiga Expo holdt i Århus! Ligesom i København bliver der masser af spændende oplevelser - shows, optræden, billig hard- og software, og så Virtual Reality. Selvfølgelig kommer Det Nye Computer's medarbejdere også, og du er mere end velkommen til at komme og hilse på, og få en sludder med os. Vi opstiller en hel lille redaktion, så der samtidigt bliver lavet lidt på det næste nummer af bladet. I sidste nummer var der lidt forvirring om hvor i Århus Amiga Expo bliver afholdt. Lad os slå det fast med det samme: I Marselisborghallen - bastal! Se øvrigt i slutningen af denne artikel.

Masser af udstillere

De fleste kvadratmeter er allerede booket, og i Århus kommer som noget helt nyt også JYFO. Altså er der lagt en stor og positiv udstilling i det jyske.

Den foreløbige udstillingsliste ser således ud: Betafon, Acom, Amiga Warehouse, JYFO, SuperSoft, Commodore, DNC og SSC. Ganske flot, når man tænker på at det er første gang Amiga Expo bliver afholdt i Århus.

Selvom det er ved at være sidste udkald, er du stadig velkommen til at skrive til bladet, hvis du har en god ide:

Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Mærket "Amiga Expo"

Hyad kan jeg så prøve?

Trine Michelsen optræder ligesom i København, og vil spille strippoker med hvem der tør - dog er det uden risiko for dig at deltage - det er kun Trine, der smider tøjet...

Der vil også være en af de spændende Virtual Reality-maskiner til fri afbenyttelse. Denne gang har vi lejet en lidt anden model, hvor man står op, frem for at sidde ned.

Skærmtrølden HUGO kommer med sit populære show for barnlige sjæle i

alle aldre, og laver også konkurrencer, hvor du kan vinde mange spændende ting. Der vil også, ligesom i København, være Karaoke-sang (du ved, stå på scenen og synge for publikum...). Så hvis der er en lille Jodie Binger gemt i dig, har du chancen for at blive opdaget på Amiga-Expo!

I den forbindelse skal du lytte ekstra godt efter på Århus nærradio! De vil nemlig afvikle konkurrencer i Karaoke-sang, og gæst hvor finalen skal holdes - på Amiga Expo-Århus selvfølgelig!

De mange udstillere har taget hele deres lager med, og du har mulighed for at købe netop den RAM-udvidelse, eller netop det diskdrev som du altid har drømt om, i en billig penge. Amiga Expo er stedet, hvor du kan gøre årets handel.

Få rabat ved indgangen

For de hurtige vil der være mulighed for at spare penge på billetten. Rundt om i hele Jylland vil udvalgte forhandlere nemlig sælge Amiga Expo-billetter i forsalg, der, inkl. ekspeditionsgebyr, vil ryge helt ned på kr. 30,- pr. stk. Normalprisen er kr. 40,-.

Så hold øje med din lokale forhandler's butiksvindue - hvis du ser en stor Amiga Expo-plakat med "FORSALG" skrevet på tværs, jamen så er det her du skal købe dine billetter!

For at få oplyst den nærmeste billetterforhandler til Amiga Expo, ringer du blot til SuperSoft, tlf.: 8619 3244. Yderligere info om Amiga Expo '92: ring på telefonnummer 3391 2833. Att.: Chefredaktør Christian Martensen

Vel mødt på Amiga Expo'92/II i Århus!

Her kan du købe din AMIGA EXPO-billet i forsalg:

Merlin-Vejle, Merlin-Ålborg, Merlin Esbjerg, Merlin-Brabrand/City Vest,



Århus lokal-radio afvikler konkurrencer i Karaoke-sang, og gæst hvor finalen skal holdes - på Amiga Expo-Århus selvfølgelig!

Merlin-Århus N, Merlin-Herning, Centret, Merlin-Odense C, Merlin-Odense SØ, Merlin-Odense NV, Merlin-Odense C, A.J. Elektronik & Data-Hillerød, Allerød Computer Center-Allerød, ASG Foto Herning, Basse Foto-Århus C, Betafon-København V, Brønshøj Foto & Computer-Brønshøj, Byskov Foto-Vejle, C.P. Data-Hillerød, Center Foto Randers, Chr. Richardt A/S-Skive, City Data Shop ApS-København K, Dam Foto Thisted, Dam Foto-Brønderslev, Dam Foto-Nykøbing M, Dam Foto-Viborg, Dam Foto-Frederikshavn, European Trading Comp ApS-Århus N, Fona Afd. 34-Ballerup, Foto Huset-Horsens, Fotocenter-Helsingør, Fotohuset-Stenløse, Fotohuset-Åbenrå, Fotomagasinet-Kolding, Fotomagasinet-Varde, Hagner Data Holbæk, KH Foto-Odense N, Knud Engsig-Ålborg, Leg & Data-Vejle, Lemvig Papirforretning-Lemvig, Lokal Lyd & Billede-Helsingør, Nørregade Foto-Ålborg, Photo Team-Kolding, Photo Team-Brabrand, Photo Team-Fredericia, Poulsen's Computer Center-Tåstrup/City 2, Pro Computer-Hvidovre, Reidt Foto-Roskilde, Ribe Foto Center ApS-Ribe, Rønde EDB Center-Rønde, Salling Radio/TV-Ålborg, Sandner Foto-Frederiksværk, Svendborg Foto-Svendborg, Søndergaards Foto-Silkeborg, Søren Pedersen Foto-Fredericia, Take Away Shop-Sønderborg, Tang Foto-København N, V. Hansens Boghandel-Grenå, Vefa Foto-Vejle, Ølstykke Foto & Computer-Ølstykke, Dam Foto-Århus C, Holm Foto-Næstved, Holm Foto-Slagelse, Søren Pedersen-Fredericia, Rønde EDB-Rønde, Take Away Shop-Sønderborg.

"Ting jeg SKAL huske:"
Amiga Expo'92/II -
Århus
Marselisborghallen
Datoer:
26. og 27. september,
1992
Åbningstider:
Lørdag 10-18
Søndag 10-18
Pris ved indgangen:
kr. 40,-

Skærmtrølden HUGO kommer i egen høje person, og underholder med sit forrygende show for både børn og voksne.

ENDNU ET INTERACTIVISION PROGRAM !



INTERTALK™ : starten på en ny generation af kommunikations-software.

INTERTALK™ : udnytter de nyeste opdagelser inden for brugervenlighed og funktioner, mens alle konkurrenterne bliver løbet agterud.

INTERTALK™ : et hurtigt og stabilt kommunikations-program med nye avancerede funktioner.

INTERTALK™ : et professionelt produkt, som både amatører og øvede brugere kan få glæde af. Alt præsenteres nemt og overskueligt, og man er igang efter få minutters øvelse.

Hvad kan INTERTALK™ ?

Ideen med datakommunikation, er at forbinde computere gennem telefon-nettet. Allerede i dag er der over hele verden, spredt overordentlig mange computere indeholdende informationer, der er frit tilgængelige for andre computere.

Med **INTERTALK™** og et modem (kommunikations-enhed til computeren), er det muligt at kontakte disse andre computere, eller evt. kontakte bekendtes computere. En hel ny verden åbner sig

med **INTERTALK™**. Mange mennesker udveksler i dag breve og programmer gennem computeren og telefon-nettet.

INTERTALK™ Facts :

- Danske skærmtekster og manual
- Brugerdefinerbart skærmlayout
- Lynhurtig skærmopdatering
- Interaktiv grafisk brugerflade
- ANSI grafik
- Superhurtig kommunikation



- Understøtter alle kendte protokoller
- Brugerdefinerbare funktions taster
- Ikon- og informationsbar
- Klip og indsæt i Capture fil
- Telefonbog
- Brugerdefinerbare program tekster
- Kvik menu
- Specialdesign af modemopsætning

INTERTALK™ er ikke alene ...

Et stykke software er ikke brugbart, hvis det ikke er kompatibelt med de gængse markedsstandarder. Derfor kommunikerer **INTERTALK™** naturligvis med de fleste andre kommunikations-programmer, men vigtigst af alt kan **INTERTALK™** sende og modtage data til dens søster-programmer; **INTERWORD™**, **INTERSPREAD™** og **INTERBASE™**. Disse programmer er

ligesom **INTERTALK™** dansk udviklede. Programmerne er produceret for at skabe en succesrig software-serie, der henvender sig til både begynderen og den øvede bruger.

Anbefalet hardware :

INTERTALK™ virker på selv den mindste Amiga 500 med 512Kb RAM, men selvfølgelig kan både Amiga 600, 1000, 2000 og 3000 også anvendes.

INTERTALK™ kommer virkelig til sin ret, hvis en harddisk er tilsluttet computeren.

INTERTALK™ kræver Kickstart og Workbench 1.3 eller 2.0 eller en endnu senere version.

INTERTALK™ er et ægte multitasking program, og kan afvikles samtidigt med andre programmer.



OBS : Foreningen SAPU (Sammenslutningen af Amiga Program Udbydere), gør opmærksom på at det er ulovligt at distribuere illegale kopier af kommercielt software, via telefon-nettet og databaser.

INTERTALK™ er ikke udviklet med ulovlig piratkopiering for øje. Tak!

INTERTALK™

Navnene **INTERTALK™**, **INTERWORD™**, **INTERSPREAD™**, **INTERBASE™** samt Interactivision logoet er varemærker tilhørende Interactivision ApS.

Navnene Amiga, Kickstart og Workbench er varemærker tilhørende Commodore Business Machines, Inc.

ANSI betyder American National Standards Institute.

Vejl. udsalgspris incl. moms :

495,-

Interactivision ApS.
Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg

INTERACTIVISION

Public Domain Programmer

Hvad er PD? Er det noget, der er værd at interessere sig for, og hvad kan man egentlig bruge PD-programmer til? Dette er blot nogle af de spørgsmål vi vil komme ind på i denne artikel.

Af Thomas Ellegaard

Vi har nu i en årrække haft PD-special (eller PD-corner som det jo hed tidligere) kørende som en fast (næsten) månedlig rubrik, og har nu endelig rundet PD-diskette nr. 30. I den forbindelse synes vi, at det var på tide til at se lidt tilbage på den udvikling, som er sket med Public Domain. Desuden vil vi naturligvis også se lidt nærmere på, hvad fremtiden mon har at byde på i den forbindelse.

Hvad er Public Domain?

Public Domain er programmer, der må benyttes af alle og enhver. Det er fuldt lovligt at kopiere Public Domain programmer, i det omfang man skulle have lyst til dette. Det er derimod ikke lovligt at tage imod betaling for disse programmer. Ofte ser man alligevel priser på disketter med PD-programmer. Dette skyldes, at de pågældende udbydere ikke tager betaling for selve programmerne, men derimod for den diskette programmerne ligger på. Dertil kommer forsendelsesomkostninger, samt andre, mere eller mindre rimelige, udgiftsposter, der haves i forbindelse med distributionen af de pågældende disketter.

Hvem laver PD?

Mange af dem, der laver PD-programmer, gør det måske for at bli-

ve et kendt navn indenfor branchen, således at de senere eksempelvis kan få et programmeringsjob. Andre gør det af ren venlighed overfor andre mennesker, og håber således at disse vil være ligeså venlige, og måske lave noget som man selv kan bruge. Atter andre udgiver en begrænset version af et kommende kommersielt program, som PD, udelukkende som en slags reklame.

Her på DNC prøver vi så vidt muligt at medtage læsernes egne PD-programmer på vores PD-disketter. Sidder du derfor inde med nogle selvproducerede programmer som du gerne vil dele med andre, så tøv endelig ikke med at indsende disse til os. Det gælder alt lige fra simple spil, flotte billeder, og til avancerede utilities.

Bare det er af en rimelig kvalitet, så er der stor chance for, at vi vil medtage også dit bidrag. I de tilfælde, hvor vi ikke modtager nok bidrag fra vore læsere til at udfylde en hel PD-diskette, benytter vi os i udstrækt grad af andre PD-serier.

Således stammer en meget stor del af de programmer, som anvendes på DNC's PD-disketter, fra den efterhånden meget anerkendte Public Domain-serie 'Fred Fish'. Denne serie indeholder i dag mere end 500 disketter fyldt med PD-programmer. De bedste af disse udvælges med klam hånd allernådigst af Bo Jørgensen, der jo som bekendt bestyrer DNC's PD-special.



Hvem bruger PD?

Og hvem er det så, der rent faktisk bruger Public Domain programmer? Det er der mange, der gør. Ofte indeholder PD-disketterne nemlig masser af smårutiner som man kan bruge, og anvende i det daglige. Der findes rutiner til stort set alt mellem himmel og jord. Problemet i den forbindelse, er blot at finde den rigtige diskette, hvorpå den pågældende rutine befinder sig. Dette kan også være svært nok. En (næsten) fuldkommen løsning på dette problem, vedrørende DNC's PD-disketter, er fortaget ved, at vi med jævne mellemrum, bringer en liste over alle vores PD-disketter, hvad der ligger på dem, og i hvilket nummer af DNC, de pågældende programmer er nærmere beskrevet (se eksempelvis DNC 3/92, side 70). Dette skulle i væsentlig grad hjælpe den enkelte læser, i sin søgen efter de nødvendige rutiner og utilities.

Virus

Mange mennesker er en smule nervøse ved at erhverve sig Public Domain programmer, da der her er mulighed for, at der kan befinde sig virus på den pågældende diskette. Dette er dog oftest kun noget, der kendetegner de lidt mindre kendte PD-serier, idet de større serier som regel har fået undersøgt deres disketter med de nyeste viruskille-

Men INGEN kan vide sig sikker, så det er nok klogest selv at

anskaffe sig en viruskiller (og husk at få den opdateret, med jævne mellemrum, ellers er din viruskiller i teorien værdiløs). En sådanne viruskiller kan erhverves ved f.eks. at kontakte 'Erik Løvendahl', som netop har specialiseret sig i virus og viruskillere (se bla. DNC 7-8/91 og 2/92).

I den forbindelse kan iøvrigt nævnes, at selve de viruskiller-programmer, han anvender og distribuerer, faktisk også selv er PD-programmer.

Hvor stort problemet med virus på PD-disketter rent faktisk er, ved ingen, men jeg tror ikke man behøver at være så nervøs. Computervirus kan, både i teorien og i praksis, komme alle steder fra, og selvfølgelig også fra PD, men er man opmærksom på problemet, og behandler man ALLE nye disketter med rimelig forsigtighed (dvs. skrivebeskytter dem, samt undersøger dem for vira), ja så behøver man rent faktisk slet ikke gå og være så nervøs overhovedet.

PD i fremtiden

Hvordan ser det så ud med PD i fremtiden? Ja, selvom flere af de store PD-serier enten er stoppet, eller er ved at gøre det, så vil PD ikke helt forsvinde fra softwaremarkedet. Nye PD-serier opstår, men også mere specialiserede PD-disketter går en lovende fremtid i møde.

PD-programmer vil nok i stigende grad bevæge sig væk fra spillemarkedet, og hen imod mere seriøse programstumper og smårutiner, da PD-spil ofte er af en så ringe kvalitet, at ingen (selv ikke Sparrevohn) gider spille nævneværdigt meget af sin tid på disse. Men hvordan PD rent faktisk klarer sig fremover, afhænger naturligvis fuldstændigt af alle computerejere (deriblandt altså også af DIG).

Så gå straks i gang med at lave nogle Public Domain programmer. Det kan være, at der sidder nogle Amigaejere, der netop har brug for dine kundskaber.

Næste Nummer

-Udkommer torsdag d. 1. oktober 1992, og her kan du læse om:

- Tændt på 12-bit: Hvad med en 12-bit lydsampler, der vil få din Amiga til at kunne frembringe en lydkvalitet næsten som en CD? Vi har testet lydkortet og softwaren i et professionelt midt-studio.

- Amiga laver TV-reklamer: Speedy Films i London har specialiseret sig i at lave animationer til professionelle reklamefilm. Gæt selv hvilken computer, de bruger...

- VILDE MASKINER! London er enhver spille-freaks paradys, og en tur gennem de engelske spillehaller er nok til at bringe selv den mest garvede Amiga-ejer ud af fatning.

- Vold, sex - og CDTV! Mario er død. Nutidens spillefreaks forlanger vold, sex og kompromisløs realisme. Vi besøger On-Line, et lille softwarehus der leverer varen.



Med forbehold for ændringer

Spændende konkurrence: Skjult kamera med Amiga!

Lav den sjoveste og mest effektfulde hjemme-video med et almindeligt videoudstyr, Amiga og RocGen+

Du har sikkert hørt om genlocks. For lige at ridse princippet op, giver en genlock dig mulighed for automatisk at "klippe" en tekst eller et grafikbillede ind over et levende videobillede, så du f.eks. kan lave rulletekster med slutningen af filmen i baggrunden, undertekster eller "Roger Rabbit"-effekter.

Med en genlock kan du altså gøre dine egne videofilm langt mere professionelle og underholdende - simpelt hen ved at lægge forskellige effekter henover: sjove talebobler, overskæg på svi-

germor, japanske undertekster, hajer i swimmingpoolen, osv.

Vind en Chromakey

Nu har du chancen for at vinde den nye RocKey, der laver chromakeying-effekter - eller "blue box", som det også kaldes. RocKey kan automatisk klippe en bestemt farve (valgfri) ud af et videobillede, og erstatte det med Amiga-billedet. Et velkendt eksempel på denne effekt er Henrik Voldborg, der står foran en ensfarvet, blå baggrund i TV-Avisens vejrudsiget. Ved hjælp af

chromakeying kommer det til at se ud som om, at han står foran et vejrkort. Et andet eksempel er Superman, der naturligvis aldrig har fløjet, men ved hjælp af chromakeying er han blevet lagt "oven på" en film af skyer og byen fra oven osv. Den type effekter kan du selv lave med almindeligt videoudstyr (videokamera og videobåndoptager), en Amiga, en genlock og RocKey.

Hvordan deltager jeg?

Alt hvad du skal gøre for at komme med i konkurrencen om en RocKey, er at lave den sjoveste og mest effektfulde hjemme-video, ved hjælp af almindeligt videoudstyr, Amiga og RocGen+. Din hjemme-video må ikke være længere end 5 minutter, og indsendes på VHS til:

**BMP-Data ApS
Industrivej 19
3320 Skævinge
INDEN D. 20/10-**

Husk at angive serienummeret på din RocGen+. Hvis du gerne vil have videobåndet retur, bedes du skrive dit navn og adresse på en label på selve kassetten.

Dette kan du vinde!

Gevinstlisten ser således ud:

1. RocKey Chromakeying system
2-3. SmartSound StereoSampler
4-10. RocTec Mus

Konkurrencen er udskrevet i samarbejde med RocTec Electronics Ltd, BMP-Data ApS og Det Nye COMputer. Vindernavnene offentliggøres i DNC nr. 12/92.

Commodore MPS 1224Color

Danmark's hotteste printer tilbud.

Indsend kuponen eller ring og få din nye printer til Danmark's bedste pris !!



- Specs: 24 nåls, bredvalset (A3) farve matrix
- Udskrivning: Over 220 tegn i sekundet
- Emulering: Epson, Nec, IBM proprinter, Ansi, IBM-agm
- Horisontal opløsning: 60, 80, 90, 120, 240, 360 dpi
- Skrifttyper: 12 forskellige skrifttyper indbygget
- Papir bredde: Fra 100 til 410 mm (4" til 16")
- Papir fremføring: 2,2" i sekundet
- Antal gennemslag: 1 original og 2 kopier
- Støjniveau: Under 55 db
- Interface: Parallelt Centronics og Serielt RS-232 c
- Farvebånd: Rækker til over 2.5 millioner tegn
- Mål: 595 x 370 x 120 mm
- Vægt: Ca. 12 kg

Før:
9895,-

NU:
4095,-
Excl. moms.



JA TAK

Jeg vil gerne benytte mig af tilbudet, og straks have tilsendt en printer til den fordelagtige pris.

Firma: _____

Navn: _____

Adrs: _____

Postnr: _____ BY: _____



Hovedgårdsvej 4 - 8600 Silkeborg

Ordre telefon: 86-802700 Fax: 86-800692

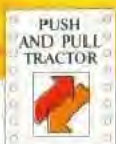
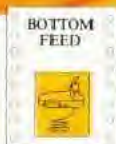
POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

star
ComputerPrinteren

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

**The
new
multi-
talent
LC-200**

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfædningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler